Odsłaniamy tajemnice Fallouta 2 !!!

Rewolucja rozpoczęta! Oryginalna gra DEVIL INSIDE PL (2xCD) za 29.90!
Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na następnej stronie.

CD-ACTION

Nr 7/8 2000 (30)
Lipiec -Sierpień 2000

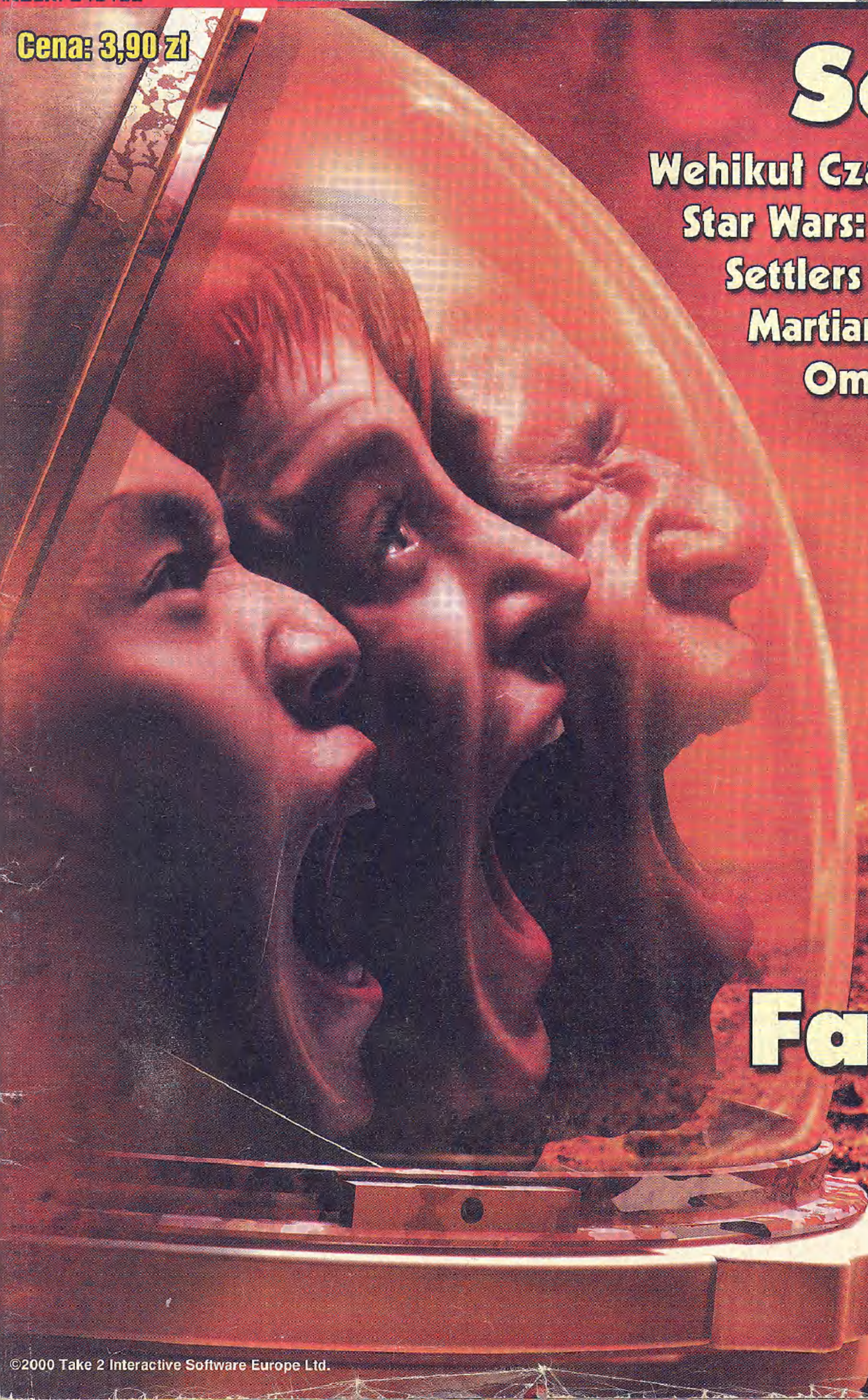
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Action PLUS®

www.actionplus.com.pl

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł



Solucje:

- Wehikuł Czasu / Time Machine
- Star Wars: Force Commander
- Settlers 3: Misja Amazonek
- Martian Gothic: Unification
- Omicron: Nomad Soul
- Star Trek: Armada
- Traitor's Gate
- Freespace 2
- Devil Inside

NOWE Tipsy

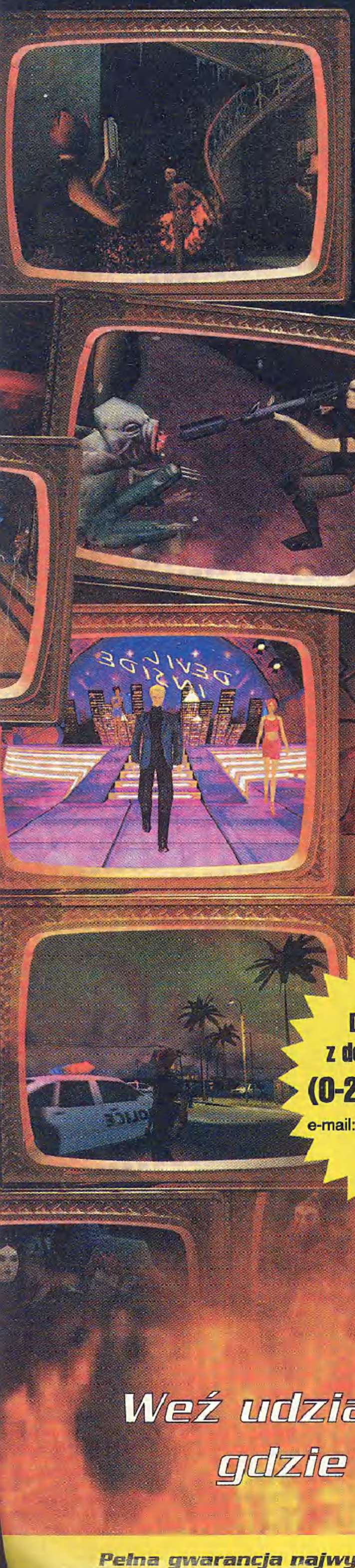
Fallout 2 - sekrety

Silver Shark
ISSN 1429-964X 07
9 771429 964006

©2000 Take 2 Interactive Software Europe Ltd.

Oryginalna gra (2xCD):

DEVIL INSIDE PL za 29^90 !!!



Czas rozpocząć najbardziej szalony program w dziejach TV ! Czysta akcja i 100% adrenaliny.

DEVIL INSIDE PL to wspaniała gra akcji stworzona przez autora serii gier Alone in the Dark, Huberta Chardot'a.

- zwariowany, bezwzględny i prawdziwy show z udziałem byłego policjanta Dave'a Coopera oraz jego demonicznej towarzyszki Devy
- ponad 50 rodzajów najbardziej przerażających potworów, 7 różnych rodzajów broni, 8 specjalnych umiejętności i mnóstwo zróżnicowanych poziomów
- niesamowita animacja postaci oraz kilkadziesiąt punktów trafień
- akcja gry przedstawiona jest w konwencji programu telewizyjnego. Trzy równocześnie działające kamery, towarzyszący nam operator, okrzyki publiczności i komentarz prowadzącego sprawiają, że czujemy się jak prawdziwa gwiazda filmowa.
- efekty specjalne zastosowane w grze takie jak: spowolnienie obrazu, zawieszenia akcji po trafieniu ofiary, a następnie wirowanie kamery wokół obiektu
to jakość wzięta z najlepszych współczesnych filmów.
- profesjonalnie przygotowana polska wersja językowa z Jerzym Kryszakiem w roli prezentera telewizyjnego

Zamów
Devil Inside PL
z dostawą do domu
(0-22) 519 69 19
e-mail: wysyłka@extragra.com
Zadzwoń już dziś!

Weź udział w niesamowitym programie TV, gdzie Ty będziesz główną atrakcją.

Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.

TAK ! Ten dzień jest już coraz bliżej !

Już od 15 czerwca będziesz mógł kupić oryginalną grę Devil Inside w polskiej wersji językowej w niewyobrażalnie niskiej cenie 29.90 zł ! Tylko od Ciebie zależy sukces naszej idei, a ta idea naprawdę warta jest Twojego poparcia. Tak tanich, nowiutkich, oryginalnych gier nie ma, jak świat długi i szeroki.

Poprzyj nas, kup swój własny egzemplarz eXtra Gry !

NOWOŚĆ!

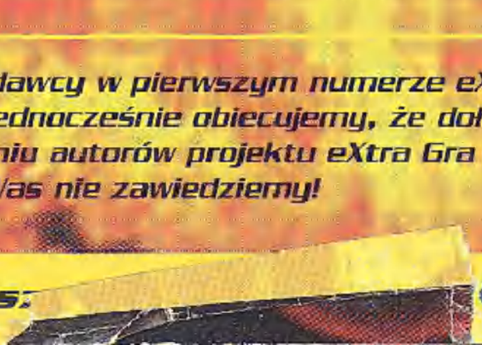
www.extragra.com

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Devil Inside PL zawiera:

- *płytę CD-ROM z grą w profesjonalnej wersji polskiej,*
- *dodatkową płytę audio z muzyką z gry,*
- *pudełko kartonowe na grę, do złożenia i postawienia na półce*
- *dwa plastikowe opakowania na płyty CD,*
- *instrukcję obsługi,*
- *pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Devil Inside PL,*
- *konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.*

Już 15 czerwca szukaj pierwszego numeru, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Extra Grę kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

Z przyczyn niezależnych od wydawcy w pierwszym numerze eXtra Gry nie ukaże się zapowiadana gra Messiah. W tym numerze proponujemy doskonałą grę Devil Inside PL, jednocześnie obiecujemy, że dołożymy wszelkich starań, aby w kolejnym numerze eXtra Gry ukazała się gra Messiah w cenie 29.90. W imieniu autorów projektu eXtra Gra ogromnie przepraszamy wszystkich zainteresowanych i prosimy o udzielenie nam kredytu zaufania. Więcej Was nie zawiedziemy!



Najwyższą jakość i najniższ… CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

Szkoła, szkoła i po szkole

Ha, nareszcie! Tim w końcu rozpoczął wielkie pakowanie swoich manatek i zrobiło się trochę więcej miejsca - wiecie ile miejsca potrafi on zająć na swoich dmuchanych kaczuszek tudzież innych pontonów z motylkami? Ja w każdym razie aż do zeszłego tygodnia żyłem sobie w błogiej nieświadomości, aż tu nagle zostałem zaatakowany przez całą armię syczącego sprzętu pływającego. Dobrze chociaż, że udało mi się przedostać do własnego biurka! No, ale nie o tym miało być...
Przed Wami bowiem wakacyjny numer Action Plusa, a ten trochę się jednak od wydań standardowych różni. Jak zapewne zauważyliście, nie ma w nim bowiem ani instrukcji, ani Budki Suflera, ani Save Game Show - z działów stałych ostały się właściwie jeno Tipsy... Bez obaw - jest to działanie w pełni zamierzone, gdyż ze względu na przerwę postanowiliśmy skoncentrować się na solucjach. I mamy nadzieję, że ich liczba oraz jakość brak innych działów w pełni Wam zrekompensuje.
Za brakiem instrukcji do Fallouta 2 stoi jednak jeszcze jedno. Jakby nie było, jest to bowiem ponad stupięćdziesięciostronicowa książka, której skrócenie jest właściwie niemożliwe... Nie znaczy to jednak, że Fallouta sobie odpuściliśmy! Przygotowaliśmy bowiem coś specjalnego: spis Easter Eggsów i nawiązań na jakie można się w nim natknąć! Zapewniam Was, że trochę tego jest - zresztą najlepiej się o tym przekonać samemu, dlatego też, by już nie przedłużać, wstępniaka niniejszym zakończę.

Naczelny

PS. Przypominam, że następny numer ukaże się dopiero za dwa miesiące! Cóż, nawet Timowi należy się czasem wolne...
PS2. Dobra, dobra, to wlasnie NACZELNEMU marzy się słoneczna plaża i zimne soczki.... i jakies piękne oczki :))) (Tim)

Zawartość numeru

Solucje:

Freespace 2	05-17
Star Trek: Armada	18-27
Star Wars:	
Force Commander	28-31
Nomad Soul	32-39
Traitors Gate	40-43
Wehikuł czasu /	
(Time Machine)	44-47
Devil Inside	48-49
Martian Gothic:	
Unification	50-51
Settlers 3:	
Misja Amazonek	52-58

Poradniki:

Fallout 2 - sekrety	59-60

Hacker:

Tipsy	62-63

W NASTĘPNYM NUMERZE:

Tuż przed końcem wakacji - w okolicach 20 sierpnia - powracamy! I to z mega-solucją **Thiefa 2**, **Daikataną** (która, co może się wydawać dziwne, Timowi przypadła do gustu), **Longest Journey**, **Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death**, **MDK 2** i **Ground Control**. To oczywiście nie wszystko, ale że dwa miesiące to kopa czasu, więc reszta jest na razie okryta mgłami niepewności - choć **Tipsy** będą oczywiście na 100 procent!

Action PLUS®

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 30
Lipiec/Sierpień 2000

REDAKCJA

Aleksander Ołszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński,

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Artur Okoń

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412083

DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY

pon 9⁰⁰-15⁰⁰, pozostałe 9⁰⁰-11⁰⁰
tel. (071) 343 70 71 w. 337, 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. (071) 3452138 w.110
tel. komórkowy: 0603 075 889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

FUTURE PUBLISHING POLAND
JEST CZĘŚCIĄ
THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism
i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www
w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam
San Francisco Wrocław

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo dagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

producent: Volition/Interplay
platforma: PC

Freespace 2

PL

Freespace 2, jeden (a może - jedyny?) z kandydatów do space-sima roku, gra, która wszędzie, gdzie zagościła, zdobywała oceny bardzo bliskie najwyższym - wreszcie u nas. Przez blisko miesiąc (często przychodząc do redakcji po trzech godzinach snu, ale za to z triumfalnym uśmiechem - "wiem jak rozwalić Sathanasa!") nasz człowiek rozpracowywał każdą z 41 misji składających się na kampanię, w czasie której... Ech, zresztą co ja będę mówić - sprawdźcie sami. W razie zaś, gdybyście utknęli w którymś z zadań - w poniższym tekście znajdziecie kompletne solucje (ściślej - wskazówki taktyczne) na każde z nich.

• Zadanie 1:

Training Simulation Module - 103 C (Trening)

Witamy w Pięćdziesiątej Trzeciej Hammerheads, eskadrze przewagi powietrznej wyposażonej w myśliwce klasy Myrmidon, który zastąpił wysłużonego GTF Ulysses - woła roboczego Wielkiej Wojny.

Cele:

Podstawowy: brak
Drugorzędny: brak

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Myrmidon (myśliwiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7
Typ rakiet: brak

Opcje: W misji treningowej, którą podejmujesz, z racji jej profilu - przygotowanie do wypracowywania przewagi powietrznej, korzystając z myśliwca typu Myrmidon - nie otrzymujesz możliwości modyfikacji przydziału.

Opis misji:

W czasie treningu, do którego jesteś zobligowany, jeśli czujesz, że twoje umiejętności pilotażu bądź walki są niewystarczające jedyną zasadą jest: rób tylko to, co ci mówią: jakakolwiek samowola może uniemożliwić ci zaliczenie etapu i zmusić do powtarzania zadania.
Przyzwyczaj się do specyfiki statku wynikającej z jego profilu, naucz podstaw lotu i - po wejściu podstawionych celów ćwiczebnych (nazwanymi tu: sondami) - walki. Po zakończeniu zadania, nie wcześniej jednak jak otrzymasz rozkaz powrotu do bazy - uaktywnij swoje silniki nadprzestrzenne (domyślnie: ALT J).

• Zadanie 2:

Training Simulation Module - 103 B

Cele:

Podstawowy: brak
Drugorzędny: brak

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Myrmidon (myśliwiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7 (podwójne)
Typ rakiet: GTM MX-Rockeye (podwójny ładunek - po 5)
GTM MX-6 Tempest (160)

Opcje: Ciąg dalszy przygotowania do wypracowywania przewagi powietrznej, korzystając z myśliwca typu Myrmidon - brak możliwości modyfikacji przydziału.

Opis misji:

Ponownie jedyną zasadą jest: nie rób niczego, co nie zostało nakazane. W czasie tej części treningu nauczysz się namierzania celów z wykorzystaniem wyspecjalizowanych systemów, korzystania z systemów zawiadujących bronią i przeprowadzisz procedurę uzupełnienia uzbrojenia (i ew. dokonania niewielkich napraw) przez GTS Hygeia. Po ukończeniu wszystkich przewidzianych na tę część ćwiczeń - wróć do bazy uaktywniając swoje silniki nadprzestrzenne.

• Zadanie 3:

Training Simulation Module - 103 A

Cele:

Podstawowy: brak
Drugorzędny: brak

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Myrmidon (myśliwiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7 (podwójne)
Typ rakiet: GTM MX-Rockeye (podwójny ładunek - po 5)
GTM MX-6 Tempest (160)

Opcje: Brak możliwości modyfikacji przydziału.

Opis misji:

Trzeci i jak na razie ostatni etap treningu wymaga od ciebie, jak wszystkie pozostałe, precyzyjnego wypełniania rozkazów instruktora. Tym razem celem jest nauczenie walki z kilkoma parami uzbrojonych celów ćwiczebnych (sond). Jeśli uda ci się zniszczyć je wszystkie - otrzymasz rozkaz powrotu do bazy (ALT J) i stawienia się na pokładzie GTD Aquitaine. Otrzymasz również symbol twej gotowości do służby Sojuszowi - skrzydełka pilota.

• Zadanie 4:

Poddaj się, Belisarius!

Sugerowany poziom trudności: wysoki

Witamy na pokładzie Niszczyciela Aquitaine, statku flagowego Trzeciej Floty GTVA (Galaktycznego Sojuszu Vasudan i Ziemian). Aquitaine wypełniając rozkazy dowództwa zmierza właśnie w kierunku systemu Deneb. Tam dołączyć ma do Trzynastej Vasudańskiej Grupy Bojowej (13th Vasudan BG), dowodzonej przez Vasudański Niszczyciel klasy Hatshepsut - Psamtik.

Cele:

Podstawowy: Osłaniaj grupę Jota, dopóki nie otrzyma ona innej osłony myśliwskiej.
Drugorzędny: brak

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Myrmidon (myśliwiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7 (podwójne)
Typ rakiet: GTM MX-Rockeye (podwójny ładunek - po 5)
GTM MX-6 Tempest (160)

Opcje: Typ działek: GTW Akheton SDG (broń neutralizująca systemy przeciwnika - nie wskazana w tej misji).

Opis misji:

Pierwszym zadaniem bojowym, w jakim uczestniczysz w szeregach 53rd Hammerheads, jest zapewnienie bezpiecznego odwrotu Vasudanom uciekającym z Cygnus Prime przed wojskami Frontu Neo-Terrańskiego. Frachtowce przewożące ich (nazwa kodowa: Jota) zostały zaatakowane przez skrzydło rebeliantów i pomimo że Vasudanie wysłali na miejsce własną eskadrę myśliwców klasy Serapis (nazwa kodowa: Epsilon), jednak z racji tego, że Jota pozbawiona jest silników nadświetlnych, a w jej pobliżu nadal znajdują się wrogowie - niezbędne jest wsparcie Epsilon do momentu zadokowania Epsilon w hangarach zawezwanego Psamtik.

Po wejściu w rejon walk spostrzeżesz przed sobą 2 frachtowce klasy Satis (Jota), oraz 2 myśliwce Serapis (Epsilon). Ich stan wskazuje na to, że ledwie co wyszły spod ognia rebeliantów. Zbliż się do nich i zaczekaj do momentu, gdy pojawi się pierwsza (z trzech) par myśliwców NTF (Leo, Cancer, Gemini). Następnie zajmnij się trójkami Aquarius i Aries. Niszcz je korzystając z Rockeye (jeśli cel jest daleko) i jednocześnie wystrzeliwanych pocisków z działek i Tempestów (gdy wdałeś się w walkę kołową). Staraj się zarazem nie dopuszczać myśliwców wroga do osłanianych frachtowców, a jeśli tak się stanie - postaraj się natychmiast usunąć zagrożenie.

Po uporaniu się z myśliwcami w przestrzeni pojawi się nieprzyjacielska korweta klasy Deimos - Belisarius. Nie musisz podejmować z nią walki - będący już na miejscu od paru chwil Psamtik zniszczy ją bez żadnych problemów.
Kiedy otrzymasz potwierdzenie ukończenia zadania i rozkaz powrotu do bazy - uaktywnij silniki nadprzestrzenne.

• Zadanie 5:

Miejsce rydwanów.

Sugerowany poziom trudności: wysoki, średni

Cele:

Podstawowy: Zniszcz wszystkie myśliwce NTF.
* Zniszcz instalację NTF.
* Zniszcz nadciągające posiłki NTF.
Drugorzędny: Zniszcz wszystkie frachtowce (nazwa kodowa: Capricorn) i samodzielne automatyczne stanowiska obronne.
Dodatkowy: Zniszcz wszystkie kontenery z ładunkiem.

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Myrmidon (myśliwiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7 (podwójne)
Typ rakiet: GTM MX-Rockeye (podwójny ładunek - po 5)
GTM MX-6 Tempest (160)

Opcje: Typ działek: GTW Akheton SDG

Opis misji:

Dowództwo nakazało Pięćdziesiątej Trzeciej przeprowadzić atak na skład zapasów NTF umieszczony w pasie asteroidów systemu Deneb. W chwili ataku zapasy te będą wywożone przez frachtowce klasy Poseidon, ich osłonę stanowić będzie 6 samodzielnych automatycznych stanowisk obronnych (działa strażnicze) oraz klucze myśliwców klasy Hercules i najgroźniejszy z dotychczasowych przeciwników - Loki. Celem jest zniszczenie wszystkiego co wrogie w tym sektorze.

Po wejściu w obszar operacyjny i otrzymaniu rozkazu ataku leć w kierunku najbliższych myśliwców przeciwnika. Uważaj jednak - zbliżając się do nich zostaniesz zaatakowany rakietami naprowadzanymi - staraj się więc oszczędzać moc dopalacza na moment, gdy stanie się on naprawdę potrzebny - gdy rakiety będą tuż obok. Jednocześnie z aktywacją dopalaczy używaj wabików (domyślnie: X) i wykonuj ostre zwroty. Niszcz przeciwników w sposób jaki podano powyżej.
Po zniszczeniu stanowisk obronnych, frachtowców grupy Capricorn i kolejnych kluczy myśliwców Hercules i Loki (Cancer, Aquarius, Aries) otrzymasz rozkaz sprawdzenia odległej asteroidy - punktu słabo błyskającego czerwienią na twym radarze. Przekieruj całą moc w silniki i leć w jej kierunku. W momencie ujawnienia jej tożsamości (NTF) otrzymasz kolejny rozkaz - zniszczenia jej. Kiedy jednak tylko zostanie zaatakowana - w przestrzeni pojawią się wrogie myśliwce - Loki grup Pisces i Virgo. Zajmij się nimi, zniszczenie instalacji zaś pozostaw bombowcom klasy Medusa - grupie Delta.

Kiedy usłyszysz komunikat, mówiący o tym, że instalacja rozpada się i z jej wnętrza wychodzi nieznana fregata - zawróć ku niej i sprawdź jej tożsamość. Okaże się, że to NTF Iceni - statek flagowy dowódcy NTF admirała Boscha. Nie walcz z nią jeśli w przestrzeni pozostały jakieś myśliwce - Iceni tak czy owak zdoła uciec, myśliwce zaś mogą ci poważnie zagrozić rakietami.

Kiedy cele podstawowe (prócz drugiego) i drugorzędny zostaną wykonane i otrzymasz pozwolenie na powrót do domu, nie rób tego. Skieruj się ku pozostałym kontenerom i zniszcz je wszystkie - w ten sposób zaliczysz również cel dodatkowy. Dopiero gdy otrzymasz potwierdzenie tego stanu (możesz sprawdzić to wciskając F4) uaktywnij silniki nadświetlne i skacz.

• Zadanie 6:

Rzymska gafa

Sugerowany poziom trudności: średni

Cele:

Podstawowy: Zniszcz NTF Iceni.
* Zniszcz frachtowce Capricorn.
Drugorzędny:
* Zniszcz myśliwce NTF.

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Myrmidon (myśliwiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7 (podwójne)
Typ rakiet: GTM MX-Rockeye (podwójny ładunek - po 5)
GTM MX-6 Tempest (160)

Opcje: brak

Opis misji:

Naszym naukowcom udało się wytropić NTF Iceni zmierzającą w kierunku węzła skokowego do systemu Syriusza. Twoja eskadra miała przechwycić ją przed wejściem w nadprzestrzeń, jednak na skutek błędu dowództwa, wychodzicie zamiast na 2 - na 5 kilometrów od Iceni. Brak blokady sprawi, że jakkolwiek byś się nie starał - nie zdołasz jej powstrzymać przed ucieczką.

Po paru chwilach od ucieczki Iceni w przestrzeni pojawią się NTFR klasy Triton (nazwa kodowa: Capricorn) i osłaniające je myśliwce klasy Loki (grupy Gemini i Leo). Zniszcz je. W parę chwil później w przestrzeni pojawią się dwa wrogie statki klasy capital (NTC Fenris "Glorious" i NTF Leviathan "Inpervious"), w otoczeniu swej eskorty powietrznej - Lokich grup Aquarius i Scorpio. Walcz z myśliwcami wystrzegając się zarazem zbliżania do któregokolwiek z capshipów - ich działa strumieniowe mogą zniszczyć twój statek w mgnieniu oka. Nie martw się też - nie będziesz zmuszony walczyć z którymś z nich - kiedy przeciwnik straci całą osłonę myśliwską (a na tym poziomie trudności nie jest to szczególnie skomplikowane) w sektor wejdzie Psamtik z eskadrą GTB Medus (grupa kodowa Delta), która szybko poradzą sobie z zagrożeniem. Jeśli chcesz możesz postarać się dopisać do zwycięstwa, ostrzeliwując zajęte capshipy.

Kiedy usłyszysz rozkaz powrotu do domu, zrób to.

Zadanie 7:

TSM-107 M

W uznaniu twych umiejętności zostajesz przeniesiony do 107 Ravens, eskadry, która w opuszczanym właśnie systemie Deneb straciła wielu pilotów i potrzebuje pilotów twej klasy. Witamy wśród Kruków - pilotów statków klasy Hercules Mark II, następcy dawnego Hercules.

Sugerowany poziom trudności:

Cele:

Podstawowy: brak
Drugorzędny: brak

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW-5a Prometheus R Cannon
Typ rakiet: GTM-19 Harpoon (podwójny ładunek: 40 i 32 rakiety)

Opcje: Trening obsługi określonego myśliwca; brak możliwości modyfikacji przydziału.

Opis misji:

Niezmiennie - wykonuj tylko to, co zostało powiedziane przez instruktora. W tej części treningu (o rzekomo podwyższonym stopniu trudności) będziesz uczyć się wykorzystywać możliwość komunikowania się ze sprzymierzeńcami, unikać rakiet za pomocą środków obronnych Herculesa, i namierzać cele za pomocą rakiet samonaprowadzających się na cel. Po wykonaniu wszystkich poleceń uaktywnij silniki podprzestrzenne i skacz do domu.

Zadanie 8:

TSM-107 SE

Sugerowany poziom trudności:

Cele:

Podstawowy: brak
Drugorzędny: brak

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW-5a Prometheus R Cannon
Typ rakiet: GTM-19 Harpoon
GTM-4 Hornet Swarm Missile

Opcje: Trening obsługi określonego myśliwca; brak możliwości modyfikacji przydziału.

Opis misji:

Ponownie jak w każdej misji treningowej w jakiej brałeś dotąd udział postępuj tak, jak nakazane - wszelka inicjatywa własna może skończyć się niemożnością zaliczenia zadania. Na tym etapie treningu będziesz uczyć się rozdysponowania energii w kwadranty tarcz oraz jej przeznaczania w różnym stopniu: działkom, tarczom, silnikom. Po zakończeniu krótkiego treningu - wracaj do bazy (ALT J).

Zadanie 9:

Lew u Drzwi

Sugerowany poziom trudności: średni

W systemie Capella, w rejonie węzła skokowego do Gamma Draconis został zniszczony przez dawnego wroga - Shivan GTC Viligant. Na miejsce zdarzenia wysłano GTD klasy Orion - "Carthage" i GSCv klasy Sobek - "Dahshor". Wszystkie jednostki sprzymierzonych przeniesiono w stan podwyższonej gotowości bojowej.

Cele:

Podstawowy: Wyeliminuj wszystkich przeciwników
Chroń Carthage
Drugorzędny: brak
Chroń Dahshor

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW-5a Prometheus R Cannon (x 2)
Typ rakiet: GTM-19 Harpoon
GTM-4 Hornet Swarm Missile

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW Akheton SDG
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest
GTM MX-64 Rockeye

Uwaga: warto wyposażyć swego Herculesa w podwójny ładunek rakiet typu rój - Hornet. To wyjątkowo skuteczny typ rakiet przeciw małym i dużym celom.

Opis misji:

Twoim pierwotnym zadaniem jest niszczenie pojawiających się w przestrzeni myśliwców i pomniejszych statków wojennych

Shivan. Miej też na uwadze, że najprawdopodobniej twoi skrzydłowi zostaną wyeliminowani niedługo po nawiązaniu walki z niesłychanie zwrotnymi i szybkimi myśliwcami Shivan - klasy: Mara i Astaroth. Dzieła zniszczenia sprzymierzeńców dokonają działa strumieniowe, w jakie wyposażone są wszystkie większe jednostki bojowe. Walcząc w przestrzeni staraj się przez cały czas monitorować stan dwóch pierwotnych celów - SC Rakshaza "Behemoth" i ST Azrael "Semyaza" i skrupulatnie posyłać w ich kierunku wiązki Hornetów (możesz przycelowywać korzystając z możliwości namierzania podsystemu - "S"; pozbawienie capshipa dział strumieniowych może okazać się zbawienne dla twoich skrzydłowych, a nawet i ciebie...). Nie zapominaj również o możliwości uzupełnienia stanu amunicji i nie wahaj się prosić o pomoc, gdy stanie się to niezbędne.
Po zniszczeniu frachtowca klasy Dis "Barquel" (prawdopodobnie samodzielnym) i pojawieniu się w przestrzeni Carthage i

Dahshor nie zajmuj się kolejnymi kluczami myśliwców typu Astaroth - "Aquarius" i "Libra". Zamiast tego zajmij się najszybciej jak to możliwe bombowcami klasy Seraphim - "Scorpio". Zaraz po ich zniszczeniu wspomóż własne capshipy w walce z SC klasy Cain - "Goliathem" i wykończ pozostałe w przestrzeni myśliwce. Jeśli uda Ci się przeżyć odszukaj i zniszcz ładunek Shivan - komponenty myśliwców i wracaj do bazy (ALT J).

W uznaniu swych zasług i okazywanego bohaterstwa w obliczu przeważających sił wroga, które pozwoliło zmienić pewną klęskę w zwycięstwo - zostaniesz odznaczony Orderem za Obronę Sojuszu.

Zadanie 9:

Zagadka Trinity

Sugerowany poziom trudności: średni

Odnaleziony w systemie Capella portal stał się przedmiotem badań zespołu najlepszych naukowców obu sprzymierzeńców. W chwili obecnej nie mogą oni powiedzieć wiele ponadto, że nie jest on dziełem posługujących się nim Shivan, jego wiek datuje się na wiele tysięcy lat, że zabezpiecza on węzły skokowe zbyt niepewne by z nich korzystać i że być może dzięki odkryciu sposobu jego działania uda się ponownie uruchomić portal wiodący Sol znajdujący się w Delta Serpentis, zniszczony na skutek eksplozji znajdującego się w nim Luciphera - finalowego wydarzenia Wielkiej Wojny.
Ważność projektu jest przyczyną jeszcze jednego - dowództwo zgodziło się na przejście Aquitaine przez portal i sprawdzenie, co kryje się po jego drugiej stronie. Miałeś nieszczęście znaleźć się na jej pokładzie...

Cele:

Podstawowy: Patroluj mgławicę wraz ze skrzydłem Zeta
Chroń Trinity
Chroń Discovery
Drugorzędny: brak

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW-5a Prometheus R
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: brak
Typ rakiet: brak

Uwaga: Warto zainstalować drugi pakiet rakiet typu Rockeye - łączny ładunek 45 rakiet typu "odpal i zapomnij" okazuje się być przydatny w tej misji.

Opis misji:

Twoje zadanie w mgławicy po drugiej stronie portalu zaczyna się w bardzo niewinny sposób - masz wykonać rutynowy patrol. Oddelegowane są do tego cztery klucze - Kappa, Jota, Zeta i Alfa. Odczekaj do momentu, gdy dowodzenie wyda ci rozkaz startu i najszybciej jak możesz dołącz do prowadzącego - Zeta 1. Po parunastu chwilach, w czasie których będziesz świadkiem dialogu pomiędzy pilotami z Zeta i Alfa i odesłaniu przez dowództwo Joty w poszukiwaniu nie zgłaszającej się Kappy, na radarze pojawią się pierwsze czerwone kropki - shivańskie myśliwce typu Manticore "Leo". Wkrótce po ich zniszczeniu i podjęciu patrolu w przestrzeni pojawi się kolejny klucz Manticores "Aries".
Punktem zwrotnym będzie przypadkowe odnalezienie GTC klasy Fenris "Trinity", okrętu NTF wykonującego w tej mgławicy jakąś nieodgadnioną misję. Jej fatalny stan skłoni jej dowódcę - Artura Roemiga do poddania się wam pod warunkiem wszelakoż, że Trinity zostanie naprawiona przez team naprawczy i nie pozwolicie kryjącym się w mgławicy Shivanom dokończyć dzieła jej zniszczenia.
W chwilę później w przestrzeni pojawi się GTT Elysium "Discovery" i przystąpi do dokowania na Trinity. Niedługo później nastąpi kolejny atak Shivan. Walcz z nimi najlepiej jak potrafisz - korzystając ze wszystkich Rockeye jakie masz na pokładzie - nie będą ci już potrzebne. W momencie bowiem gdy w przestrzeni pojawią się SF Dragon "Cancer" - Trinity i Discovery zostaną natychmiast zniszczone, cele misji - nie zaliczone, a wszyscy piloci sojuszu odwołani na pokład Aquitaine. Nie próbuj walki z wszyskimi pozostałymi myśliwcami Shivan - są zbyt szybkie i zbyt zwrotne, więc najprawdopodobniej osiągniesz tylko tyle, że będziesz musiał ponownie podchodzić do tej misji. Zamiast więc walki jeden na wszystkich, przekieruj całą moc na tarcze (na wypadek ostrzału) i uaktywnij silniki podprzestrzenne. Misja będzie nie zaliczona, ale ty pozostaniesz wśród żywych...

Zadanie 11:

Wielkie Łowy

Sugerowany poziom trudności: średni

Lot zwiadowczy ma swoje wymierne skutki. W mgławicy odnaleziono dwa krążowniki Shivan - klasy Lilith "Asuras" i klasy Rakshaza "Iblis". Dowództwo, widząc potrzebę ich usunięcia, zgodziło się na przejście w sektor mgławicy dwóch korwet klasy Deimos - "Lysander" i "Actium". Twoim zadaniem będzie zapewnienie im skutecznej osłony przeciw myśliwcom i bombowcom Shivan.

Cele:

Podstawowy: Chroń Actium i Lysander
Drugorzędny: Zniszcz Asuras
Zniszcz Iblis

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW-5a Prometheus R (2x)
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm

Opcje: Typ statku: GTF Myrmidon (myśliwiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW Akheton SDG
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest
GTM MX-64 Rockeye
GTM-19 Harpoon

Uwaga: Misję tę wykonałem za pomocą myśliwca typu Myrmidon i łącznie 80 rakiet typu Hornet Swarm. Nie twierdzę, że jest to doskonały na nią sposób, jednak z racji tego, że twoim zadaniem jest walka z myśliwcami większa prędkość wydała mi się ważniejsza niż udźwig czy pancerz.

Opis misji:

Twoim zadaniem jest ochrona korwet przed atakami myśliwców wroga. Niedługo po starcie w przestrzeni pojawią się grupy myśliwców typu Mara i Astaroth - niszcz je rakietami i zmasowanym ogniem obu działek, w razie potrzeby posługując się dopalaczem i klawiszami A i Z - odpowiadającymi za doraźne dostosowywanie prędkości myśliwca do warunków bojowych.
Po ich zniszczeniu i nawiązaniu kontaktu bojowego z SC Cain "Asuras" (hm, pewna niekonsekwencja - Asuras jawi się nam raz jako Lilith, drugi raz zaś jako Cain) zwiąż walką myśliwce wroga (Astaroth i Basilisk) starając się zarazem trzymać z dala od Asuras i jej dział strumieniowych. Po ich wyeliminowaniu możesz dołączyć do ataku na Asuras odpalając w jej kierunku Hornety. Kiedy pierwszy z dwóch celów przestanie istnieć, a w przestrzni nie będzie żadnych wrogich statków - wezwij statek z uzupełnieniem i przygotuj na drugą część misji.

Kiedy w przestrzni pojawią się bombowce klasy Seraphim - zajmij się nimi, zanim zdołają odpalić bomby. Zniszczenie Seraphimów "Aquarius" nie będzie trudne - ich wielkość i słaba zwrotność czynią z nich idealny cel dla twoich Hornetów. Zaraz po tym zajmij się SF Mara i walcz z nimi również wtedy, gdy w sektor wejdzie drugi z celów - Iblis. Postępuj z nim tak, jak wcześniej z Asuras, do momentu gdy rozpadnie się pod ciosami dział strumieniowych i salw rakiet...
Finał misji okaże się jednak nie tak pozytywny, jak można by się spodziewać po jej dotychczasowym przebiegu - w przestrzeni pojawi się nowy najpotężniejszy z dotychczasowych wrogów (aktualnie Nieznany, określony zostanie jako niszczyciel Ravana) i błyskawicznie zmieni w pełni sprawne korwety we wraki kadłubów. Co gorsza - nie będziesz mógł nic na to poradzić - jest zbyt potężny, by mógł zagrozić mu pojedynczy myśliwiec. Trzymaj się więc z dala od jego dział strumieniowych i natychmiast po otrzymaniu rozkazu powrotu do bazy - zrób to.

Zadanie 12:

Niszcząc Ravanę.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Atak Sprzymierzonych na Ravanę nie powiódł się. W walce straciliśmy GTD Delacroix, pozostałe statki grupy bojowej są uszkodzone. W tej sytuacji dowództwo zdecydowało włączyć do ataku 107-mą. Wyposażona w bombowce typu Boanerges (bądź Medusa lub Ursa) i ciężkie torpedy typu Cyclops będzie w stanie zniszczyć Ravanę. Od tego, czy się to powiedzie zależy wynik walk o zabezpieczenie portalu w Gamma Draconis i wszystkich pozostałych systemów kontrolowanych przez Sojusz.

Cele:

Podstawowy: Zniszcz Ravanę
Drugorzędny: brak

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTB Boanerges (bombowiec)
Typ działek: GTW-5a Prometheus R
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm
GTM-12 Cyclops (podwójny ładunek)

Opcje: Typ statku: GTB Medusa (bombowiec)
GTB Ursa (bombowiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW Akheton SDG
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest

Uwaga: Zdecydowanie lepszym sposobem na tę misję jest wybór GTB Medusa, wyposażonego w Subach HL-7 - ze względu na znacznie lepszą zwrotność, która w walce z myśliwcami obrony powietrznej Ravany może okazać się kluczem, oraz (to Subach) lepszy współczynnik zniszczeń tarcz.

Opis misji:

Do zniszczenia Ravany przeznaczono grupę bombowców Alfa (w eskorcie GTF Serapis, nazwa kodowa Epsilon) oraz znajdujacy się aktualnie po jej drugiej stronie - GVCv Sobek "Khenmu". Faktem jednak jest, że Epsilon bardzo szybko zginą wzięte w ogień krzyżowy myśliwców i dział strumieniowych Ravany. Musisz wiedzieć również, że również i twoi skrzydłowi nie przetrwają na tyle długo, by móc rozwiązać pozytywnie tę misję za ciebie... Przygotuj się więc na spore wyzwanie (na poziomie łatwy - wykonalne bez nadmiernego wysiłku, na wyższych - cóż...)

Sposoby na tę misję są dwa - pierwszy, bardziej ryzykowny i moralnie dwuznaczny - daje ci wpis SD Ravana w killboardzie. Drugi - pozwala na ocalenie niektórych ze sprzymierzeńców, jednak Ravana wcale nie musi przypaść tobie...
I druga istotna rzecz - zwróć uwagę, że torpedy Cyclops w jakie wyposażono twój bombowiec są bardzo powolne i bardzo potężne. Aby więc uniknąć ryzyka zestrzelenia wolnych torped przez działka Ravany odpalaj je w odległości nie większej niż 300 metrów do celu. Pamiętaj jednak również, że Cyclops bardzo powoli lockują się w celu i wymagany jest spory czas pomiędzy rozpoczęciem procesu lockowania a wystrzeleniem. Ostatnią rzecz zaś, jaką winien jest mieć każdy pilot na uwadze, jest to, że Cyclops są bardzo potężne i wybuchając rażą duży obszar celu - warto jest więc po ich wystrzeleniu posłużyć się dopalaczem, by uniknąć obrażeń wywołanych falą uderzeniową wybuchu.
Wracając do misji. Zbliżając się do Ravany zainteresuj się nadlatującymi Basiliskami, grupy Libra. Niszczenie ich nie jest trudne - z daleka posyłaj w nie Hornety, z bliska - ostrzeliwuj z działka - są mało zwrotne, więc nie powinno stanowić to problemu. Kiedy z nimi skończysz możesz wybrać dalszą drogę - jeśli wybrałeś pierwszy sposób - nie walcz z Ravaną, zamiast niej zajmij się myśliwcami. W tym czasie Ravana powinna bez problemów poradzić sobie z pozostałymi Alfami. Wtedy zbliż się do niej i niszcz kolejno (namierzanie podsystemów - kla-

wisz "S") jej sensory, bądź systemy sterujące uzbrojeniem, działa strumieniowe i wyrzutnię rakiet, wreszcie dowolne podsystemy. Pamiętaj jednak o wciąż pojawiających się i siejących rakietami myśliwcach typu Basilisk czy Manticore (to właśnie dlatego sposób ten jest nieco ryzykowny - jesteś jedynym celem w okolicy...). Jeśli zaczną sprawiać ci problemy - uciekaj w stronę własnej korwety "Khenmu" - jej działa strumieniowe uwolnią cię od zagrożenia. Warto również, będąc tuż przy niej uzupełnić braki w zasobach amunicji. Zaraz po tym wracaj do Ravany i dokończ procesu jej niszczenia.
Drugi sposób wygląda identycznie - z tą różnicą, że natychmiast po zniszczeniu Basilisków Libra leć wprost do Ravany i postępuj tak jak opisano powyżej - tyle tylko, że jako pierwsze zniszcz działa strumieniowe i wyrzutnię rakiet. Dzięki temu pozostałe Alfy będą mieć szansę wbić w Ravenę większą część swego ładunku i Ravana rozsypie się zanim pojawią się dodatkowe myśliwce. I tyle tylko, że wpis SD Ravana nie zostanie przyznany tobie...

Zadanie 13:

TSM-122x

Sugerowany poziom trudności:

Witamy w Dwieście Czterdziestej Drugiej - Suicide Kings, jednostce wyposażonej w myśliwiec przechwytujący nowej generacji, najszybszą kupę złomu w całej flocie - GTF Perseus.

Cele:

Podstawowy: brak
Drugorzędny: brak

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW Akheton SDG
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm
GTM-19 Harpoon

Opcje: Trening przeznaczony dla pilotów myśliwca przechwytującego typu Perseus; brak możliwości modyfikacji przydziału.

Opis misji:

Postępuj dokładnie tak, jak mówi instruktor, w przeciwnym razie możesz być zmuszony do powtarzania treningu. W tej jego części będziesz uczyć się namierzać najgroźniejszego przeciwnika wszystkich statków klasy capital - bombowce i bomby. Staraj się wykorzystywać umiejętności jakie nabyłeś dotychczas i pamiętaj, że bomby mają spory promień wybuchu, więc strzelaj w nie z daleka. Postaraj się również niszczyć przyczyny, nie skutki i w wolnych chwilach zajmuj się bombowcami (SB Seraphim).
Druga część treningu polega na nauce niszczenia podsystemów statków klasy capital, co w oczywisty sposób zmniejsza ich wartość bojową (wykorzystałeś to w walce z Ravaną). Po zakończeniu treningu wciśnij ALT J, by uruchomić napęd podprzestrzenny i opuścić symulator.

Zadanie 14:

Szósty Cud.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Trwa wielka ofensywa Neo-Terran Front w systemie Epsilon Pegasi. Statkiem flagowym przeciwnika jest tam NTD Repulse dowodzona przez kontradmirała Kotha. Straty Szóstej Floty Sojuszu, wziętej z zaskoczenia sięgają trzech czwartych stanu początkowego, co przekłada się na około 80000 ofiar.
Twoim pierwszym zadaniem w barwach Królów-Samobójców będzie osłona stacji klasy Arcadia "Enif" przed atakiem dwóch okrętów klasy capital - GTC Leviathan - "Cato" i GTCv Deimos "Hawkwood". Dodatkowo możliwe jest pojawienie się w sektorze bombowców typu Zeus - ich zniszczenie jest priorytetowe dla powodzenia całej misji. Zadaniem drugorzędnym jest zapewnienie bezpiecznego odwrotu uciekinierom ze stacji - frachtowcowi klasy Triton - "Calypso" i transportowcowi typu Elysium - "Mannheim".

Cele:

Podstawowy: Chroń stację Enif
Drugorzędny: Chroń transporty

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW-5a Prometheus R
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm
GTM MX-6 Tempest

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: GTW Akheton SDG
Typ rakiet: GTM-19 Harpoon
GTM-43a Stiletto II

Opis misji:

Wchodzisz w sektor, w którym toczy się walka. Pierwszym celem jakim powinieneś się zająć, będzie grupa myśliwców Hercules (nazwa kodowa "Pisces"). Po ich zniszczeniu zaatakuj GTC Leviathan "Cato". Kiedy pojawią się bombowce Zeus Virgo, a następnie Aries nakaż wszystkim myśliwcom atakować je, ty zaś tymczasem nadal atakuj Cato - w momencie, gdy pozostawisz ją samą sobie zniszczy któryś z transportów. Zwracaj jednak pilną uwagę na bomby zmierzające w Enif i w razie możliwości zestrzeliwuj je. Kiedy uporasz się już z bombowcami i zniszczysz Cato zaatakuj Hawkwood, starając się niszczyć jej podsystemy bojowe. Kiedy w przestrzeni pojawią się GTF Loki, grupa Taurus pozostawi na moment Hawkwood i zniszcz nowe myśliwce. W chwilę po tym w sektor wejdzie największy w historii wojen okręt wojenny - sześciokilometrowy GTVA Colossus, który przejmie na siebie obowiązek obrony stacji. Jego pierwszy kontakt bojowy z GTCv Hawkwood ujawni jego moc - potężne baterie dział strumieniowych przerobią tego niezwykle przecież groźnego przeciwnika w spopielony wrak w czasie zaledwie dziesiątych sekundy...
Jego wprowadzenie do czynnej służby ma za zadanie przechylić szalę zwycięstwa na rzecz Sojuszu we wszystkich systemach, w jakich aktualnie toczą się bitwy...

W uznaniu twych zasług i bohaterstwa okazywanego w obliczu przeważających sił wroga zostaniesz odznaczony Krzyżem Wybitnego Pilota.

Zadanie 15:

W wir

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Nasz największy atut GTVA Colossus, zanim będzie w stanie włączyć się w walkę musi zostać wyposażony w środki umożliwiające mu to. W tym celu w jego kierunku spływają konwoje złożone z transportowców i statków górniczych, zdolnych do pozyskiwania paliw z gazowych gigantów. Jeden z takich konwojów zbliża się właśnie do pola asteroidów w pobliżu węzła skokowego do systemu Capella. Tam spotkać ma się z Colossusem. Miejsce to jednak znane jest ze sporej aktywności sił NTF, dlatego też wszystkim trzem statkom konwoju GTFR Triton "Paracombe", GTG Anuklet "Jooyun" i GTG Zephyrus "Avila" niezbędna jest osłona myśliwska. Tą spełniać będą: skrzydło Alfa na Prometeusach oraz dodatkowo dla obrony Jooyun - Kappa na vasudańskich Serapisach. Wiedz jednak, że odpowiedzialność za powodzenie tej misji spoczywa na ludziach...

Cele:

Podstawowy: Chroń Paracombe, Jooyun i Avila.
Drugorzędny: brak
zniszcz wszystkie wrogie myśliwce
zniszcz wszystkie wrogie bombowce
Dodatkowy: zniszcz wszystkie stacjonarne samodzielne stanowiska bojowe (działa)

Statek i wyposażenie:

Typ statku: GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW-5a Prometheus R
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm
GTM-19 Harpoon

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: GTW Akheton SDG
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest

Opis misji:

Twoim pierwotnym celem jest osłona konwoju - nie zapominaj o tym walcząc z myśliwcami i w każdej chwili bądź gotów stawić czoła nowemu zagrożeniu.
Pierwszym z wielu będzie konieczność zniszczenia paru dział bojowych rozsianych po terenie pasa. Zajmij się nimi, w momencie jednak, gdy otrzymasz komunikat o pojawieniu się bombowców wroga - przerwij niszczenie dział i zaatakuj bombowce (GTB Medusa, grupy Libra, Pisces, Gemini). Nie zapominaj o możliwości niszczenia wystrzelonych już bomb i staraj się nie dopuścić do tego, by konwój odniósł spore obrażenia już teraz - zemści się to srodze później. W trakcie walki dołączą do niej dwie grupy GTF Hercules - Aquarius i Capricorn - zajmij się nimi w drugiej kolejności - po bombowcach.
Jeśli udało ci się odeprzeć atak bombowców i jesteś z tego powodu dumny, przygotuj się na coś, co może diametralnie zmienić twoje pojęcie o własnych umiejętnościach. Nawiasem mówiąc - uzupełnij amunicję. W przestrzeni bowiem, po paru chwilach spokoju pojawi się krążownik klasy Fenris - "Maelstrom", który za pomocą swego dziobowego działa strumieniowego zacznie dosłownie rozcinać podległe tobie transportowce. Pierwszym celem winno być więc wyeliminowanie tegoż działa. Daj rozkaz rozbrojenia własnego celu wszystkim, którzy zechcą go wysłuchać i sam również zaatakuj je korzystając z łączonej siły działek i rakiet (niezbędne może być zatrzymanie się w miejscu, tak by nie zbliżyć się doń zbyt szybko). Kiedy pozbawisz go tej śmiercionośnej broni - wykończ go. Uwaga: możliwe jest także zniszczenie Maelstroma w standardowy sposób, jednak w takim przypadku w twoich aktach znajdzie się wpis o niewykonaniu rozkazu, co mogło doprowadzić do klęski całej misji.
Jeśli udało ci się ocalić wszystkie trzy statki konwoju, zaczekaj do momentu, gdy wchodzący Colossus przejmie kontrolę nad misją i wracaj do bazy (ALT J).

Zadanie 16:

Finta! Parowanie! Riposta!

Sugerowany poziom trudności: średni

Powodzenie w większości operacji mających na celu uzupełnienie zapasów GTVA Colossus umożliwia jego wprowadzenie na głębokie wody walk. Dowództwo ma nadzieję przełamać dzięki niemu impas w Epsilon Pegasi, i sprowokowawszy admirała Kotha do włączenia w walkę również okrętu flagowego tej grupy NTF - GTD Orion "Repulse" i zniszczywszy ją - przeważyć szalę zwycięstwa na stronę Sojuszu. 242-ga będzie odgrywać w tej operacji istotną rolę.
Założeniem operacji jest wytworzenie iluzji słabości grupy uderzeniowej w skład której wejdą wasze Perseuse (Alfa i Epsilon), parę bombowców typu Medusa i pojedynczy krążownik klasy Leviathan ("Rampart"). Grupa ta zaatakuje dwa wrogie krążowniki klasy Fenris ("Majestic" i "Refute") osłaniane przez dwanaście myśliwców typu Hercules. Mamy nadzieję, że wyeliminowanie osłony myśliwskiej i atak bombowy na krążowniki skłoni Kotha do włączenia w walkę kolejnych jednostek NTF. Odpowiedzią na to będzie wejście GTVA Colossus, który rozstrzygnie całą walkę na naszą korzyść...

Cele:

Podstawowy: Zniszcz osłonę myśliwską krążowników.
Drugorzędny: Pomóż zniszczyć grupę bojową Kotha.
Dodatkowy: Chroń Rampart.

Typ statku: GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW-5a Prometheus R
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm
GTM-19 Harpoon

Opcje: Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: brak
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest

Opis misji:

Zaczynasz w odległości kilku klicków od zwartej grupy obronnej stanowionej przez krążowniki Majestic i Refute oraz podejmujących właśnie zadanie przechwycenia Herculesów grup Scorpio i Gemini. Zgodnie z wytycznymi zajmij się nimi (lecąc w ich kierunku przekieruj całą moc na silniki), starajac nie zbliżać zanadto (poniżej 1.5 kilometra) do krążowników: ich działa strumieniowe mogą okazać się zabójcze na wyższych poziomach trudności. Pamiętaj też, że Harpoony wystrzeliwane podwójnie zdejmują Herculesy niemal do końca. Kiedy grupy Scorpio i Gemini zostaną zniszczone pojawi się kolejna grupa - Capricorn. Przywołaj do siebie swoich skrzydlowych (jeśli tego nie zrobisz - zaatakują wroga i zginą od dział strumieniowych) i pozwól im zbliżyć się do ciebie. Zniszczenie ich będzie równoznaczne wykonaniu pierwszej części zadania i pozwoli Medusom na rozpoczęcie ataku bombowego wspomaganaego jeszcze ostrzałem artyleryjskim z GTC Rampart. Wykorzystaj wolną chwilę i uzupełnij braki pocisków - już w parę chwil później bowiem pojawią się pierwsze klucze myśliwców typu Loki (nazwy kodowe: Libra i Aries) - szybszych i dużo bardziej zwrotnych niż dotyczasowe Herculesy. Zajmij się nimi korzystając z przewagi jaką dają ci Harpoony i pamiętając o zagrożeniu jakie sprawiają działa strumieniowe krążowników (które nie powinny utrzymać się zbyt długo) i dołączającego do walki flagowego niszczyciela NTF klasy Orion - "Repulse".
Od tej chwili wypadki potoczą się ustalonym trybem - odpowiedzią będzie wejście Colossusa, który poprosi Kotha o poddanie się. W tym też momencie Koth weźmie kurs kolizyjny z Colossusem. Jako jednak że i tak nie jesteś w stanie w żaden sposób go powstrzymać (silniki Oriona są niemal niewrażliwe na pociski) - dojdzie do ich zderzenia, w czasie którego Repulse zostanie zniszczony, gdy Colossus... cóż, pozostanie niemal nie tknięty. Zatem: nie zajmuj się walką capshipów, lecz kolejno eliminuj pozostałe Loki. Kiedy skończysz z ostatnim i otrzymasz pozwolenie na powrót do bazy - zrób to.

W uznaniu twych zasług dla przywrócenia kontroli w Epsilon Pegasi Dowództwo postanowiło odznaczyć cię Orderem Wyzwolenia Epsilon Pegasi. Zostaniesz również przeniesiony do Sto Trzydziestej Czwartej badawczo-wdrożeniowej Barracudas. Zanim jednak to nastąpi możesz wziąć udział w ochotniczych misjach pod kontrolą Dowództwa Zadań Specjalnych (SOC) - jeśli zdecydujesz się podjąć ryzyko walk na tyłach wroga - przydział do Barakud będzie czekać.

Zadanie 17:

Buntownicy i renegaci (zadanie specjalne #1)

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Pierwsze z trzech zadań pod komendą SOC wykonywanych dla GTVI - Galaktycznego Wywiadu Terrańsko-Vasudańskiego. W czasie ich trwania będziesz dowódcą klucza Alfa Sto Osiemdziesiątej Piątej Dywizji Myśliwskiej NTF. Twoim bezpośrednim przełożonym będzie drugi z naszych agentów Komandor Porucznik Snipes. Komunikować się z nim będziesz za pośrednictwem niewielkiego urządzenia transmisyjnego na bezpiecznym, nie dostępnym dla innych pilotów kanale łączności. Celem operacji jest zebranie informacji na temat tajnego projektu ETAC, być może broni masowej zagłady, której prototyp budowany jest na Iceni.

Witajcie w 185-tej. Jak wszyscy wiemy, porażka admirała Kotha w Epsilon Pegasi otworzyła siłom Sojuszu drogę do Polaris. Nie zamierzamy ryzykować ponownego spotkania z Colossusem - admirał Bosch nakazał wycofanie NTF Iceni do systemu Regulus. Problem w tym, że węzeł skokowy z Polaris do Regulus znajduje się wewnątrz pasa asteroidów, tak więc niezbędne będzie stworzenie drogi dla Iceni.

Cele:

Podstawowy: Eskortuj Iceni do węzła skokowego do Regulus.
Drugorzędny: * Przeskanuj Iceni.
Chroń Hinton.
Dodatkowy: * Przeskanuj Hinton.

Typ statku: GTF Myrmidon (myśliwiec)

Typ działek: GTW Subach HL-7 (x2)
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest (potrójny ładunek - łącznie 160 rakiet)

Opcje: Typ statku: GTF Hercules (myśliwiec szturmowy)
GTF Loki (myśliwiec)

Typ działek: brak
Typ rakiet: GTM-19 Harpoon
GTM-4 Hornet
GTM MX-64 Rockeye

Opis:

Jedna z misji opartych na starym jak konflikty zbrojne schemacie - miało być łatwo - cóż, nie jest. Zaczynasz jako eskorta NTF Iceni i - jak się po chwili okaże - również NTSC Hinton (drugiego statku związanego z tajnym projektem ETAC). Zanim zacznie się piekło przeskanuj zarówno Iceni jak Hintona (GTSC Faustus), po czym dołącz do broniących ich przed niespodziewanym atakiem floty Vasudan. Jak zwykło się działać w takich przypadkach - zajmuj się głównie bombowcami (tu: GTB Bakha), myśliwce typu Tauret pozostawiając pozostałym pilotom NTF. Zauważ bowiem, że Iceni i Hinton atakowane są przez dwa capshipy: GTC Tentu i GTCv klasy Sobek - "Asar" i o ile krążownik może zostać zniszczony bez twojego udziału o tyle korweta może walnie przyczynić się do zniszczenia Iceni. Aby do tego nie dopuścić zniszcz podsystem uzbrojenia Asar - łączony ogień dział i wystrzeliwanych bez przerw Tempestów powinien usunąć go w przeciągu kilkudziesięciu sekund.
Walcząc z korwetą usłyszysz rozkaz otwarcia drogi przez pas asteroidów dla Iceni. Zrób to, jednak dopiero po zniszczniu podsystemu uzbrojenia Asar. Zwróć uwagę, że asteroidy znajdujące się na kursie kolizyjnym z Iceni bądź Hintonem obramowane są na biało. Nie pozwól jednak się zaskoczyć - niektóre z nich wskazywane są wyłącznie wtedy, gdy znajdują się poza ekranem, kiedy zaś się na nim znajdą - tracą tę cechę. Niszcz asteroidy nie zajmując się kolejnymi grupami myśliwców - stanowią niewielkie zagrożenie w porównaniu z asteroidami.
Jeśli udało ci się w dobrym czasie odeprzeć atak bombowców, zniszczyć podsystem uzbrojenia Asar i nie próżnowałeś podczas prześlizgiwania się Iceni przez pas asteroidów powinieneś móc zobaczyć jak wchodzi ona w podprzestrzeń. Poczekaj jeszcze do momentu, gdy bezpieczny będzie również Hinton i sam również wracaj do bazy, po to, by dowiedzieć się, że za atak odpowiedzialny jest renegat wśród Vasudan i że twoja eskadra stała się jednym z głównych podejrzanych o zdradę...

Zadanie 18:

Kochać zdradę... (zadanie specjalne #2)

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Drugie z trzech zadań pod komendą SOC wykonywanych dla GTVI - Galaktycznego Wywiadu Terrańsko-Vasudańskiego. Celem operacji jest zebranie informacji na temat tajnego projektu ETAC, być może broni masowej zagłady, której prototyp budowany jest na Iceni.

185-ta została przeniesiona do systemu Syriusza, gdzie sytuacja NTF wygląda znacznie gorzej niż w opuszczonym właśnie Polaris. Tym razem zadaniem grupy sześciu kluczy złożonych z GTF Hercules Mark II jest eskorta GTT Sunder ze ściśle tajną zawartością i ogromnej wadze strategicznej do węzła skokowego do Regulus. Misja ta, ze względu na to, że siły GTVA związane są walką gdzie indziej nie powinna być trudna...

Cele:

Podstawowy: Eskortuj Sunder.
* Chroń Hamako.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW-5a Prometheus R
GTW Subach HL-7
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest
GTM-19 Harpoon

Opcje: Typ statku: GTF Hercules (myśliwiec szturmowy)
GTF Loki (myśliwiec zwiadowczy)
GTF Ulysses (myśliwiec)
Typ działek: brak
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye

Uwaga: ze względu na profil misji sugeruję wybór drugiej partii rakiet nie kierowanych typu Tempest.

Opis:

W tej misji odprawa - w swej skrótowej formie przytoczona powyżej w niczym ci się nie przyda. Prawdziwym celem misji bowiem jest uprowadzenie GTT Sunder i przekazanie jego zawartości Sojuszowi w taki sposób, by nikt z NTF nawet nie przypuszczał, że jego zniknięcie nie jest zwyklym wojennym przypadkiem...
Misja rozpoczyna się od zaskakującego widoku eksplozji na pokładach wszystkich (prócz twojego i Snipesa) myśliwców - to Snipes z pomocą mechaników zamontował na ich pokładzie bombki, które miały całkowicie wyłączyć je z walki. W tym czasie powinieneś już ruszać się (startujesz w kompletnym bezruchu) tak by uniknąć pierwszych ataków niedawnych skrzydłowych, którzy właśnie zorientowali się, że ich zdradzono. Niestety - poniewczasie i ci, którzy pozostali są w krytycznym stanie, więc dokańczanie po bombach jest naprawdę proste. Przekieruj moc o stopień wyżej na silniki i tarcze (jeśli grasz na hard - zrezygnuj z ładowania działek - energię możesz ściągnąć skądinąd) i atakuj łączną siłą działek i nie kierowanymi pociskami Tempest - wystarczają zazwyczaj dwie sekundy, by przebić się przez tarcze i zniszczyć kadłub...
Po paru chwilach walki, kiedy w przestrzeni pozostaną trzy statki usłyszysz o co w tym wszystkim naprawdę chodzi. Moment później wejdą zaniepokojone urwanym komunikatem myśliwce NTF - typ: Hercules. Ku ich zaskoczeniu w sekundy po tym w przestrzeni pojawią się statki Sojuszu - elitarna eskadra Skull wyposażona w myśliwiec, o którym niewielu pilotów słyszało - Erinyes, oraz capship typu AWACS - GTA Harybdis - "Hamako". Ten ostatni stanie się drugim celem do ochraniania - jako jednak że roztacza pole zakłócające komunikację z zewnętrzem - warto się do tego przyłożyć.
Kiedy po Herculesach pozostaną jedynie szczątki nakaż pilotom Skull (dwa klucze: Alfa i Beta) chronić odpowiednio: Alfa - Sundera, Beta - Hamako i przygotuj na walkę z wchodzącymi krążownikami. Jako pierwszy, w osłonie myśliwskiej Herculesów wejdzie NTC klasy Aeolus "Mylae". Skoncentruj się na niej - zniszcz kolejno: podsystem uzbrojenia, następnie wyeliminuj (namierzanie klawiszem 'K') działka i wieżyczki. Być może uda ci się również zaliczyć wpis w killboard.

Po chwili w przestrzeń wejdzie drugi krążownik klasy Aeolus - "Hellespont". Jego osłonę stanowić będą myślice typu: Hercules i Hercules Mark II. Nie zajmuj się nimi (no chyba że wejdzie ci w drogę) - Skull poradzą sobie w imponujący sposób. Zamiast tego skieruj się od razu korzystając z dopalaczy w stronę Hellespont. W jej przypadku również wyeliminuj najpierw podsystem uzbrojenia, następnie działka, by w końcu zmienić ją w chmurę szczątków... Pomoże ci w tym pojawiająca się w międzyczasie wraz z oczekiwanym GTT Argo "Przynęta" korweta klasy Deimos - "Naxos".
Kiedy Sunder w eskorcie Skull i Naxos zniknie w nadprzestrzeni, a w sektorze pozostaną tylko szczątki Przynęty i ty ze Snipsem - z portalu wyłoni się NTF klasy Deimos - "Sevrin". Stosując się do jego rozkazu uaktywnij napęd podprzestrzenny i wracaj do bazy.

Zadanie 19:

...ale nienawidzić zdrajcy (zadanie specjalne #3)

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Trzecie, ostatnie z zadań pod komendą SOC wykonywanych dla GTVI - Galaktycznego Wywiadu Terrańsko-Vasudańskiego. Celem operacji jest zebranie informacji na temat tajnego projektu ETAC, być może broni masowej zagłady, której prototyp budowany jest na Iceni.

Treść zadania jaką na odprawie 185-tej serwuje ci w zastępstwie za przydzielonego gdzie indziej Snipesa nowy dowódca nie jest istotna. Tak naprawdę polegać będzie ono na... przeżyciu - NTF domyśla się, jaką rolę sprawowałeś w ich siłach i czemu mają przypisać utratę Sundera. Potrzebują jedynie dowodu - jeśli im go dostarczysz - mają cię wyeliminować.

Cele:

Podstawowy: Zniszcz wszystkie napotkane cele.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GTF Myrmidon (myśliwiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7 (x2)
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest
GTM MX-64 Rockeye (x2)

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: GTW-5a Prometheus R
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm

Opis:

Zgodnie z tym, co napisałem powyżej - zadanie polegające na niszczeniu zapasów Terran ma na celu stwarzać pozory - naprawdę celem twoich skrzydłowych będziesz ty. Dlatego też nie przejmuj się zanadto rozkazem niszczenia samodzielnych automatycznych stanowisk obronnych Alastor. Przeciwnie - nie wolno ci wystrzelić ani razu - zwróć uwagę, że one strzelają do twoich - jakby nie było - wrogów. Pokręć się więc po okolicy monitorując stan skrzydłowych, po czym, kiedy w sektorze pojawi się GTT Omega "Elysium" - wiozącą cywili - wejdź na ogon temu najbardziej uszkodzonemu i czekaj. Otrzymasz rozkaz zniszczenia Elysium - co jest wbrew nie uznawanej przez NTF konwencji Beta-Aquilańskiej. Zignoruj go - po trzech próbach NTF staną się wrogami i rozpoczną polowanie. Łączoną salwą dział i rakiet zniszcz tego, za którym lecisz, przekieruj moc na tarcze i silniki (jak w zadaniu poprzednim) i kolejno eliminuj pozostałych. W międzyczasie Elysium zniknie w nadprzestrzeni...
Kiedy uporasz się z ostatnim w przestrzeni, pojawi się nowa grupa wrogich Myrmidonów, oraz dodatkowo NTFC Saharan. Nie atakuj ich - równałoby się to samobójstwu. Zamiast tego uciekaj przed nimi w razie potrzeby (czytaj: zbliżających się rakiet) posiłkuj się dopalaczami i wystrzeliwuj wabiki ('X'). Wszystkim czego w chwili obecnej potrzebujesz, to przeżyć do momentu, gdy pojawi się cała eskadra, trzy klucze po cztery maszyny, Skull w swych Erinyes. Kiedy tak się stanie - postaraj się uszczknąć choć jednego Myrmidona dla siebie, po czym skieruj się ku Saharanowi. Zniszcz go standardową metodą walki z capshipami. Kiedy z nim skończysz - uruchom silnik nadprzestrzenny i skacz do domu - na Aquitaine. Twoja kariera jako tajnego agenta właśnie się skończyła. Przypominać ci będą ją jedynie koszmary po zbyt obfitej kolacji i Krzyż Wywiadu, jakim zostałeś odznaczony.
A i jeszcze jedno - Snipesowi się nie udało...

Zadanie 20:

Bitwa na pustkowiach.

Sugerowany poziom trudności: średni

Pierwsza z misji w barwach Barracud, wykonywana na powrót w mgławicy jest łatwa. Dzięki temu, że jednym ze statków Sprzymierzonych stanowiących grupę do której również i ty się zaliczasz jest GTA Charybdis - AWACS będziesz wiedzieć o zbliżających się wrogach na tyle wcześnie, że powstrzymanie ich będzie rutynowym działaniem.

Cele:

Podstawowy: Eskortuj Vauban do Warspite.
Eskortuj Erinpura do Warspite.
Drugorzędny: Chroń Lucidity.
Dodatkowy: brak

Typ statku: GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW-5a Prometheus R
GTW Subach HL-7
Typ rakiet: GTM-19 Harpoon
GTM-4 Hornet Swarm

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: GTW ML-90 Morning Star
GTW-19 Circe
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest
GTM MX-64 Rockeye

Opis:

Twoim zadaniem jest bezpieczne doprowadzenie frachtowców z ładunkiem broni nowej generacji - TAG. Rozpoznawania i Namierzania Celów oraz GTA Lucidity - waszego okna na świat. Dzięki temu będziesz wiedzieć o przeciwnikach na długo przed tym, jak zjawią się u twych podopiecznych. Na pierwszych nie będziesz czekać długo - klucz Scorpio, wyposażony w SF Manticore oraz Libra (SF Mara) pojawią się niedługo po starcie. Kiedy uporasz się z nimi - wróć na pozycję eskorty i przygotuj na kolejnych gości.
Tym razem przeciwnikiem będzie capship - krążownik klasy Cain "Malor". Jeśli czujesz, że walka z nim (standardowym sposobem) nie jest tym, o czym marzysz, bądź, że w czasie gdy ty będziesz zajmować się nim coś złego zdarzy się frachtowcom - zastosuj się do wskazówki dowództwa i wezwij klucz Zeta - GTB Medusa - te poradzą sobie z Cainem w kilkanaście sekund. Jeśli nie - walcząc z nim uważaj na komunikaty dotyczące nowych - gdy zjawi się Cancer (bombowce typu Nephilim) - pozostaw Malora i skieruj ku nim. Wraz z nimi w przestrzeni pojawi się również pierwsza z trzech grup myśliwców typu Basilisk, więc uważaj na szóstą, zwalczając bombowce.
Kiedy ładunek dotrze do GTCv Warspite, otrzymasz potwierdzenie zaliczenia misji i przyzwolenie na powrót do domu.

Zadanie 21:

Rozgrywka o TAG.

Sugerowany poziom trudności: średni

Zadanie jest proste - przetestować skuteczność technologii TAG w warunkach bojowych, nie dopuszczając zarazem do poważnych uszkodzeń kierującej całą operacją Warspite.

Cele:

Podstawowy: Sprawdź sytem TAG.
Zniszcz wszystkie myśliwce Shivan.
Chroń Warspite.
Chroń Lucidity.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GTF Ulysses (myśliwiec)
Typ działek: GTW-5a Prometheus R
GTW Subach HL-7
Typ rakiet: GTI TAG-A Missile

Opcje: Profil misji uniemożliwia zmiany przydziału.

Opis:

W tej misji latać będziesz weteranem z Wielkiej Wojny - GTF Ulysses zmodyfikowanym tak, by mógł nie tylko przenosić rakiety typu TAG-A, ale również analizować sytuację i przekazywać dane naukowcom z Warspite. Jest on jednak sporo mniej zwrotny niż myśliwce Shivan - poćwicz więc zwroty i przekieruj trochę energii na tarcze i silniki.
Rakiety typu TAG-A to pociski nie kierowane podobne w swej istocie do Tempestów - pamiętaj więc by odpalać je tylko wtedy, gdy prawdopodobieństwo trafienia jest spore - od tyłu, gdy przeciwnik leci na wprost jest sytuacją idealną. Pamiętaj również, że namierzenie celu (ramka wokół statku robi się żółta) będzie mieć wymierny skutek tylko wówczas, gdy w okolicy będą jakieś działa, które zareagują na sygnał. Aby to zapewnić staraj się walczyć z Shivanami w odległości nie większej niż 3 kliki od Warspite.
Pierwszymi spośród zaproszonych będą 4 Basiliski grupy Cancer. Możesz je zniszczyć bądź namierzyć - obydwa sposoby i tak prowadzą do jednego - wyeliminowania ich. Zaraz po nich pojawią się kolejni wrogowie - Mara'y, Manticore'y, wreszcie najgroźniejszy z przeciwników - bombowce klasy Taurvi - Virgo. Przechwyć je jako pierwsze - możesz zTAGować je - uważaj jednak by nie pozostawać zbyt blisko ich w momencie gdy odezwą się baterie ogniowe Warspite. Jeśli uda ci się zniszczyć je zanim zdołają poczynić jakieś poważne szkody pozostałe myśliwce - w tym nowy typ - Aeshma nie powinny sprawić ci problemów. Tym bardziej, że od paru chwil wspierać cię będą Myrmidony z grupy Jota.
Kiedy ostatni z wrogich myśliwców rozpadnie się pod cięciami dział strumieniowych Warspite, otrzymasz potwierdzenie zaliczenia misji.

Zadanie 22:

Poligon ćwiczebny.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Tym razem celem zadania będzie przetestowanie w akcji myśliwca o zmniejszonym profilu sensorycznym, czyli tzw. niewidzialnym myśliwcu - Pegasus. Niestety - nie ty będziesz nim lecieć. Twojemu kluczowi przypadło w udziale bycie ich przeciwnikiem.

Cele:

Podstawowy: Przetestuj myśliwiec typu "stealth" Pegasus.
Drugorzędny: Chroń Oberona przez 2 minuty.
Zniszcz myśliwce i bombowce Shivan.
Zniszcz Tiamat.
Dodatkowy: brak

Typ statku: GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW ML-90 Morning Star
GTW Subach HL-7
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest

Opcje: Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
GTF Myrmidon (myśliwiec)
Typ działek: GTW-5a Prometheus R
GTW Akheton SDG
Typ rakiet: GTM-14 EMP Adv.
GTM-19 Harpoon
GTM-4 Hornet Swarm
GTM-43a Stiletto II
GTM MX-64 Rockeye

Uwaga: Z racji tego, że w misji pojawia się przeciwnik, który nie zamierza walczyć do końca i ucieka przed jego zezłomowaniem - sugeruję wziąć Stiletto II, które szybko i pewnie pozbawią go niektórych witalnych dlań podsystemów.

Opis:

Misję łatwo podzielić w dwie części - pierwsza to faktycznie, zgodnie z odprawą test zdolności nowego myśliwca, dający nikły obraz na ekranach radarów - w skrócie "stealth". Druga jednak to standardowy bój dwóch dużych capshipów i sporej liczby myśliwców po jednej i drugiej stronie...
Pierwszym zadaniem jest powstrzymywanie trzech myśliwców typu Pegasus przed nadmiernym uszkodzeniem GTCv Fenris - "Oberon". Jest on celem ćwiczebnym, sędzią który w niepodważalny sposób potwierdzi bądź zaprzeczy możliwościom Pegasusów (tu: Delta) i poniekąd twoim własnym. Jedyny problem w tej misji to fakt, że Pegazy nie tylko znikną wam całkowicie z ekranów radarów pozostawiając jedynie identyfikację wzrokową (co będzie trudne w mgławicy), ale i zostanie obniżona moc waszych działek - tak byście strzelając nie czynili szkody Pegasusom. Co więcej - te ostatnie wcale nie będą przejmować się, że ktoś w nie wali i metodycznie złomować będą Oberona.
Jest jednak sposób na to by zaliczyć również i ten cel drugorzędny: należy upatrzyć sobie jeden z Pegasusów i korzystając z tego, że Akheton daje delikatnego "kopa" wrogiemu trafionemu myśliwcowi dosłownie wynieść go poza pole walki. Jedyny problem w tym to konieczność trafienia go w momencie gdy będzie mijać twój statek, bądź lecieć w twoim kierunku - jeśli bowiem trafisz go od tyłu jedynym skutkiem będzie to, że przyśpieszy... i jeszcze jedna uwaga: sposób jest skuteczny w 8 przypadkach na 10. Może się zdarzyć, że mimo tego, iż miałeś go cały czas pod kontrolą twoi skrzydłowi zawalili i Oberon zszedł poniżej 25 procent stanu wyjściowego. Nawiasem mówiąc w moim przypadku wyniki wahały się od 56 do 22 procent...
Kiedy zakończy się pierwszy test przyjdzie czas na prawdziwą walkę - do gry dołączą Shivanie. Nieopodal wejdzie grupa SB Nashema - Taurus i niemal natychmiast zniszczy Oberona. Zniszcz je, gdyż następnym obieranym przez nie celem będzie Aquitaine. Uważaj jednak, by w momencie eksplozji Oberona nie przebywać gdzieś w pobliżu - zasięg rażenia ma całkiem spory...
Jeśli uda ci się zniszczyć bombowce, zanim pojawi się najgroźniejszy z przeciwników, zajmij się myśliwcami (głównie Mara). Przerwij jednak natychmiast, gdy tylko otrzymasz komunikat o nowym zagrożeniu dla Aquitaine - SCv klasy Moloch - "Tiamat". Problem może stanowić to, że nie możesz wychwycić jej na radarze, jednak możesz - lecąc wzdłuż Aquitaine i w kierunku przeciwnym do jasnej gwiazdy - niemal wlecieć na nią. Staraj się też przebywać w jej pobliżu, tak by mieć ją na radarze - dzięki temu Aquitaine, która dotąd nie wiedziała, w jakim kierunku strzelać - będzie mogła wspomóc cię ogniem. Tymczasem niszcz metodycznie Tiamat - system uzbrojenia i system nawigacji, po czym (po dozbrojeniu) - silniki i w końcu całą broń jaka znajduje się u niej na pokładzie. Nie przejmuj się w tym momencie (po zniszczeniu podsystemu uzbrojenia) bombowcami Shivan (Nephilimami grupy Scorpio) - latałem tę misję wielokrotnie i nigdy na poziomie sugerowanym powyżej nie zdarzyło się, by nie zdołała opuścić pola walki w jednym kawałku. Kiedy to zrobi, a Tiamat bądź ucieknie bądź rozpadnie się - misja zostanie zaliczona, ty zaś otrzymasz zgodę na powrót do hangaru.

Zadanie 23:

Królewski gambit.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Siły admirała Boscha wycofują się do Gamma Draconis. Cel ich podróży - Knossos - portal podprzestrzenny. Naszym zadaniem jest utrzymanie Gammy Draconis do czasu przybycia grupy GTVA Colossus.
Pierwszym zadaniem tej operacji będzie pomoc w blokadzie węzła skokowego do systemu Capella. Jej celem jest wyeliminowanie jak największej ilości okrętów NTF zmierzających do Gamma Draconis, które w tym miejscu będą musiały doładować swoje napędy podprzestrzenne. Wspierać nasze bombowce będzie 5 dział typu GTSG Mjolnir - samodzielnych bezzałogowych dział strumieniowych.

Cele:

Podstawowy: Przechwyć i zniszcz wszystkie okręty NTF.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GTB Artemis (bombowiec)
Typ działek: GTW-5 Prometheus S
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm
GTM-12 Cyclops (podwójny ładunek: 8 torped)

Opcje: Typ statku: GTB Artemis D.H. (bombowiec)
GTB Medusa (bombowiec)
GTB Ursa (bombowiec)
GTB Zeus (bombowiec)
GTB Boanerges (bombowiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW Akheton SDG
GTW ML-90 Morning Star
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest
GTM-19 Harpoon
GTI TAG-A
GTM-43a Stiletto II
GTM-14 EMP Adv.

Opis:

Misja na sugerowanym poziomie trudności w zasadzie zalicza się sama. Jedynym czego można oczekiwać po tobie, to przyłożenie ręki tam, gdzie to niezbędne - odpalenie pary Cyklopów w kierunku wyjątkowo opornego capshipa (zwłaszcza korwet) czy posłanie roju Hornetów w ślad za zagubionym myśliwcem NTF (a warto to robić - myśliwce próbują wyeliminować Mjolniry).
W czasie trwania misji w sektor wejdą kolejno: GTD klasy Orion "Uhuru" (zostanie zniszczony bez twego udziału), GTCv Deimos "Pax" (możesz dopomóc swoim, niszcząc jej podsystem uzbrojenia), GTC Aeolus "Liberty" oraz GTC Leviathan "Undaunted", wreszcie GTT Argo (nie marnuj nań Cyklopów - będą ci jeszcze potrzebne) i ostatni z gości - GTCv Deimos "Perseverance". Może zdarzyć się, że ta ostatnia zdoła umknąć - zwłaszcza, gdy pozostawione samym sobie Mjolniry nie zdołały oprzeć się zaciekłym atakom myśliwców NTF, a ty wyzbyłeś się wszystkich Cyklopów. To jednak nie będzie oznaczać konieczności powtarzania misji, więc to czy będziesz chciał zobaczyć ją w killboardzie zależeć będzie wyłącznie od ciebie.

Zadanie 24:

Obrona sycylijska.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Zgodnie z danymi przekazanymi przez wywiad resztki sił admirała Boscha, ci którzy przedarli się przez blokady węzłów i zdołali dotrzeć do Gamma Draconis, zamierzają przeprowadzić atak portal w celu jego opanowania. Naszym zadaniem będzie atak w punkcie zbornym i wyeliminowanie statku flagowego NTF - Iceni z admirałem Boschem na pokładzie. W zadaniu tym wspierać was będzie vasudańska GVCv klasy Sobek "Hyksos".

Cele:

Podstawowy: Zniszcz NTF Iceni.
* Zniszcz okręty rebeliantów.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GTB Artemis (bombowiec)
Typ działek: GTW-5 Prometheus S
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm
GTM-12 Cyclops (podwójny ładunek: 8 torped)

Opcje: Typ statku: GTF Ulysses (myśliwiec)
GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
GTF Myrmidon (myśliwiec)
GTB Artemis D.H. (bombowiec)
GTB Medusa (bombowiec)
GTB Ursa (bombowiec)
GTB Boanerges (bombowiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW Akheton SDG
GTW ML-90 Morning Star
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest
GTM-19 Harpoon
GTI TAG-A
GTM-43a Stiletto II
GTM-14 EMP Adv.

Opis:

Zaraz po starcie dowiesz się, że zaliczenie pierwotnego celu pierwszoplanowego nie jest możliwe - NTF Iceni nie pojawiła się w punkcie zbornym, bądź zdążyła już z niego wyjść. Na miejscu znajdują się jedynie GTD Orion "Vindicator" i GTT Argo "Venture". Rozkazy zostaną jednak zmienione - teraz celem będzie Vindicator i każdy kolejny capship wchodzący w sektor. Pierwszym celem, jak zazwyczaj w takich sytuacjach będzie wyeliminowanie podsystemu uzbrojenia Oriona - zrób to jak najszybciej - 20-stosekundową przerwę w przeładowywaniu Cyclopów (wystrzeliwanych, oczywiście, parami) możesz ominąć przełączając na drugi ich bank ('/'). Zaraz po tym weź się za myśliwce - twoje Hornety powinny bez żadnych problemów radzić sobie z Herculesami, Loki i Ulyssesami jakie można spotkać w tej misji.
Po zniszczeniu Vindicatora (możesz dołożyć kolejną cegiełkę pozostałymi Cyclopami) warto znaleźć chwilę czasu i przezbroić się. Aby móc dokonać tego możliwie bezpiecznie, wezwij GTS Hygeia, zbliż się do niej, i w trakcie hamowania przekieruj całą moc na tarcze - to powinno utrzymać cię w jednym kawałku. Zaraz po tym wróć do walki - tym bardziej, że w sektorze pojawili się nowi przeciwnicy, a wspomagająca was Hyksos nie jest w stanie rozwiązać tej walki sama. Nowo przybyła GTCv Deimos "Yoshimoto" jest groźnym przeciwnikiem, jednak nie sądzę, by była w stanie przetrwać zmasowany ostrzał dłużej niż minutę. Niszcz sukcesywnie jej stanowiska ogniowe, w momencie zaś gdy sposobić się będzie do ostatecznego wybuchu - oddal się od niej korzystając z dopalaczy. W chwilę później pojawią się dwa ostatnie capshipy - GTC Leviathan "Alba" i GTC Aeolus "Epigoni" - obydwa krążowniki nie są zbyt groźnym przeciwnikiem dla prawdopodobnie znajdującej się w stanie krytycznym Sobek "Hyksos". Tym niemniej - wspomóż ją niszcząc pozostałymi czterema Cyklopami ich podsystemy uzbrojenia. Kiedy i one rozpadną się w chmury szczątków, a w parę naście sekund później Hornety twoje bądź osłaniających cię Vasudan wyeliminują ostatnie ocalałe myśliwce - wracaj do bazy (ALT J).

Zadanie 25:

Ostateczna rozgrywka.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Siły NTF zdołały przeprowadzić atak na Knossos. Jak na razie nie udało im się zdobyć go na stałe, jedynym czego dokonali to przedarcie się NTC Alexandrii przez blokadę i przejście przez portal w mgławicę. Twoim zadaniem będzie wsparcie sił Sojuszu na wypadek drugiego ataku. Obroną dowodzić będzie tymczasowo, do czasu przybycia Colossusa korweta klasy Deimos - "Monitor".
64-ta wystąpi tu w charakterze dywizjonu myśliwskiego - zadaniem będzie przechwycenie i zniszczenie wrogich bombow-

ców i bomb. W tym celu otrzymujecie zgodę na użytkowanie poprawionej wersji słynnych Hornet Swarm - rakiet GTM-4a Tornado.

Cele:

Podstawowy: Broń portalu Knossos.
* Przechwyć i zniszcz Iceni.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GTF Myrmidon (myśliwiec)
Typ działek: GTW Subach HL-7 (podwójne)
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm
GTM-4a Tornado

Opcje: Typ statku: GTF Ulysses (myśliwiec)
GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
GTF Loki (myśliwiec zwiadowczy)
GTF Pegasus (myśliwiec zwiadowczy)
Typ działek: brak
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest
GTM-19 Harpoon
GTM-11 Infyrno
GTM-14 EMP Adv.
GTI TAG-A

Uwaga: Proponowany typ rakiet - Tornado - sprawdza się znacznie lepiej niż defaultowe Hornety. Warto jest więc wyposażyć swój myśliwiec w podwójny ładunek Tornado.

Opis:

Zadanie, zgodnie z zapowiedzią rozpocznie się od przechwytywania zmierzających w stronę Monitor bombowców typu Zeus, nazwa kodowa Aquarius. Zwróć uwagę również, że w przestrzeni znajdują się myśliwce typu Ulysses (nazwa kodowa: Virgo) oraz pierwszy z capshipów - GTC Aeolus "Loyola". Skoncentruj się jednak na myśliwcach kolejnych grup: Sagittarius (Loki), Leo (Ulysses), Gemini i Pisces (Hercules) - capshipem zajmie się z przerażającym dlań skutkiem włączający się w walkę Colossus (w tym też momencie Monitor zostanie zwolniona z obowiązku dowodzenia obroną Knossos). Walcząc z Herculesami grupy Gemini bądź przygotowany na komunikat na temat pojawienia się w sektorze grupy Cancer. Stanowić ją będą bombowce typu Medusa. Nie stanowią one wprawdzie zagrożenia dla Colossusa, jednak twoim zadaniem jest właśnie przechwycenie bombowców. Niemal w tej samej chwili do walki dołączy NTCv klasy Deimos - "Danton", która nie będzie jednak miec szansy zaliczenia GTVA Colossus i po bardzo krótkim czasie zamieni się w chmurę szczątków.
Ostatnim z gości będzie statek flagowy NTF, Iceni z Boschem na pokładzie. Z chwilą jej pojawienia się otrzymasz rozkaz zniszczenia jej. Zignoruj go i walcz z myśliwcami - na skutek sabotażu stanowiska ogniowe Colossusa, dotychczas siejące zgrozę wśród okrętów NTF pozostaną ciche, a nie pokojona przez nikogo prócz nieistotnych przecież myśliwców Iceni przejdzie przez portal. Tobie nie pozostanie nic innego, jak z chwilą otrzymania pozwolenia na powrót do domu (po zniszczeniu ostatniego myśliwca NTF) uaktywnić napęd podprzestrzenny...

W uznaniu twego wkładu w zniszczenie NTF i wyzwolenie zajętych przezeń systemów dowództwo Sprzymierzonych odznaczy cię Gwiazdą Wiktorii Kampanii NTF. Dodatkowo będziesz jednym z nielicznych, którzy w ramach zacieśniania nadwyrężonych ostatnimi czasy stosunków z Vasudanami i związanej z tym wymiany wyróżniających się oficerów - przeniesieni zostaną do jednostek rdzennie vasudańskich.

Zadanie 26:

Zamęt wojenny.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Witaj na Psamtik, statku flagowym Trzynastej Vasudańskiej Grupy Bojowej. Waszym zadaniem będzie eksploracja mgławicy i wykonanie trzech głównych zadań: odnalezienie i zabezpieczenie innych aktywnych portali wiodących z niej w systemy skolonizowane, odnalezienie i zniszczenie jednostek wroga, odnalezienie i schwytanie głównodowodzącego NTF admirała Boscha.

Pierwszym sprawdzianem twych umiejętności w ramach 203-ciej, w warunkach bojowych i na sprzęcie vasudańskiego pochodzenia (specjalnie dostosowanego do potrzeb pilotów terrańskich) będzie atak na statki górnicze, na jakie natknęły się nasze loty zwiadowcze. Bądź ostrożny jednak - chronione są one przez działa strażnicze typu Belial i kilka kluczy myśliwców.

Cele:

Podstawowy: Zniszcz statki górnicze Shivan.
Drugorzędny: Zniszcz działa strażnicze Shivan.
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVF Serapis (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW-5 Prometheus S
GTW-66 Maxim Cannon
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm (podwójny ładunek)

Opcje: Typ statku: GVF Horus (myśliwiec przechwytujący)
GVF Thoth (myśliwiec)
GVF Tauret (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Akheton SDG
GTW ML-90 Morning Star
GTW-83 Lamprey
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest
GTM-4a Tornado
GTM-19 Harpoon
GTM-10 Piranha
GTM-43a Stiletto II
GTM-14 EMP Adv.
GTI TAG-A

Uwaga: Wymiana działa Maxim na drugie Prometheus S oraz rakiet typu Hornet Swarm na znacznie precyzyjniejsze Tornado może w znaczącym stopniu ułatwić misję.

Opis:

Sama misja nie jest trudna. Rozpoczynasz od namierzenia najbliższego działa strażniczego typu Belial - salwa czterech Tornado zniszczy je precyzynie i pewnie. Na tę chwię nie zajmuj się w ogóle statkami górniczymi (SSG Rahu) - niszcz tylko działa strażnicze bądź myśliwce Shivan: Mary grupy Virgo i Taurus, Astarothy grupy Libra i Manticore'y grup Cancer i Scorpio. Słowem: atakuj Rahu tylko wtedy, gdy jest najbliższym celem. Pamiętaj też, że przewożące paliwa Rahu w chwili wybuchu są zdolne pociągnąć za sobą w niebyt większość przebywających w sferze wybuchu myśliwców, więc widząc, że liczba obrazująca jego stan zbliża się do 0 odrywaj się od nich korzystając z dopalaczy.
Po zniszczeniu wszystkich dział, statków górniczych oraz myśliwców otrzymasz rozkaz obrony pozostawionych z tyłu GVCv Sobek - "Tatenen" i GVA Setekh "Junit". Jest ona atakowana przez dwa klucze - bombowców typu Nahema (nazwa kodowa Gemini) oraz myśliwców typu Mara - Aries. Zniszczenie ich nie będzie jednak oznaczać wykonania tego ostatniego rozkazu - wychodzący z podprzestrzeni nowy, ogromny statek Shivan (dowiesz się po misji, że był to Juggernaut, nazwany Sathanas) zniszczy Tatenen w przeciągu paru sekund. Uważaj też, by nie zbliżać się do niego - wchodząc na powrót w podprzestrzeń może "otrzeć" się o twój myśliwiec, czego ten, niestety, nie przetrwa...

Zadanie 27:

Potwór we mgle.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Niespodziewane natknięcie się na nowy, być może groźniejszy nawet niż zniszczony w finałowej bitwie Wielkiej Wojny Lucifer Juggernaut Sathanas - może być, niestety brzemienne w skutki. Shivanie dysponując tak straszliwą bronią mogą zechcieć zaatakować Gamma Draconis, a później - pozostałe systemy kontrolowane przez Sojusz. Tymczasem jednak niezbędna jest nam wiedza czym w swej istocie jest Sathanas. Właśnie dlatego twoim kolejnym zadaniem jest pozyskanie wiadomości na temat podsystemów nawigacyjnego, łączności, broni i sensorów. Aby tego dokonać konieczne jest przeskanowanie kolejno wszystkich wymienionych podsystemów. Na tę misję wyposażony będziesz w prototypowy myśliwiec typu "stealth" - GVP Ptah. Aby całkowicie zminimalizować ryzyko wykrycia Ptaha Sathanas, zostanie zaatakowany od rufy przez GVCv Sobek - "Maahes".

Cele:

Podstawowy: Przeskanuj podsystemy: nawigacji, łączności, broni i sensorów.
* Zniszcz tak wiele wieżyczek, jak to możliwe.
Drugorzędny: brak.
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVF Ptah (myśliwiec zwiadowczy)
Typ działek: GTW Akheton SDG
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm (podwójny ładunek)
GTM MX-64 Rockeye

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: GTW-5 Prometheus S
GTW Mekhu HL-7
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest
GTM-14 EMP Adv.

Opis:

Zadanie, co może wydawać się nieoczekiwane - jest bardzo proste. Przeskanuj kolejno (zaczynając od najbliższego) wskazane podsystemy (skanowanie trwa kilka sekund, należy wykonywać je mając czystą linię strzału). W czasie wykonywania tego zadania nie musisz obawiać się myśliwców bądź rakiet - te pierwsze walczą z myśliwcami nieopodal Maahes, te drugie zaś gubią trop natychmiast po wystrzeleniu.
Kiedy zakończysz zbieranie informacji możesz bądź wracać do domu, bądź zająć się którąś z wież Sathanasa. Niszcz je do momentu wejścia Sathanasa w podprzestrzeń. Kiedy to zrobi możesz jeszcze związać walką pozostałe myśliwce Shivan (grupa Virgo to SF Dragon, grupa Libra to SF Mara) - nie będą stanowić zagrożenia, nie mogąc cię namierzyć.

W uznaniu twej odwagi i przytomności umysłu w obliczu śmierci odznaczony zostaniesz.

Zadanie 28:

Mówiąc zagadkami.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Informacje pozyskane dzięki twemu samobójczemu niemal rajdowi na Sathanasa ujawniły jego słabe punkty. Problem jednak w tym, że nawet znając je, a chcąc je wykorzystać musimy przeciwstawić mu co najmniej trzy niszczyciele. Zadaniem 103-ciej będzie sprowokowanie Sathanasa do podjęcia walki ze słabym przeciwnikiem. Do tej chwili jednak będziesz zmuszony radzić sobie sam - nasze niszczyciele do czasu uzyskania komunikatu o pojawieniu się Sathanasa walczyć będą w innych sektorach.

Cele:

Podstawowy: Zniszcz wszystkie okręty Shivan.
Drugorzędny: brak.
Dodatkowy: brak.

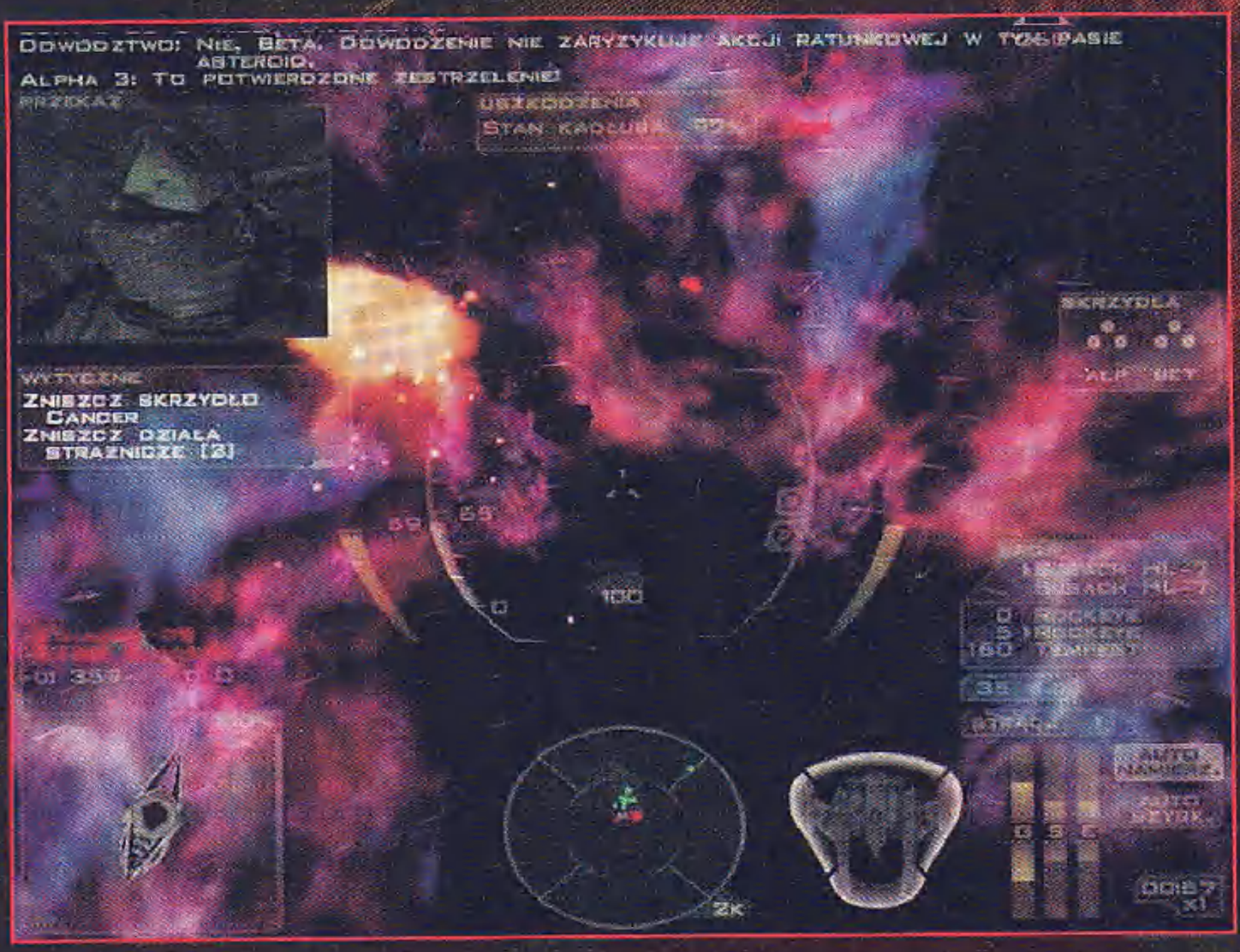
Typ statku: GVF Serapis (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW Mekhu HL-7
GTW-66 Maxim Cannon
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm (podwójny ładunek)
GTI TAG-B

Opcje: Typ statku: GVF Seth (myśliwiec przechwytujący)
GVF Horus (myśliwiec przechwytujący)
GVF Thoth (myśliwiec)
GVF Tauret (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Akheton SDG
GTW ML-90 Morning Star
GTW-5 Prometheus S
GTW-83 Lamprey
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest

GTM-4a Tornado
GTM-19 Harpoon
GTM-10 Piranha
GTM-43a Stiletto II

Opis:

To kolejna z misji, które na sugerowanym stopniu trudności przechodzą się same. Co ciekawe, mimo że celem pierwszoplanowym jest atakowanie capshipów Shivan nie pamiętam bym był do tego zmuszony. Zresztą wydaje się to zupełnie zrozumiałem - uwzględniając fakt, że jedynym dostępnym typem statku są myśliwce...
Zaraz po starcie otrzymasz rozkaz zniszczenia tego, który ma wołać o pomoc - SC klasy Rakshaza - "Rephaim". Zamiast tego zajmij się osłaniającymi go myśliwcami grup Virgo (SF Mara) i Taurus (SF Astaroth). Po paru chwilach walki Rephaim powinien zostać zniszczony (i to nawet bez konieczności wzywania sugerowanej pomocy bombowców Bakha z grupy Delta).
Kolejnymi capshipami będą SC Cain "Theumiel" oraz w chwilę później SCv klasy Moloch (tu wsparcie bombowców może okazać się niezbędne). Równocześnie zmuszony będziesz zajmować się ograniczoną liczbowo osłoną okrętów wroga - myśliwcami typu Dragon (nazwa kodowa Cancer), oraz ponownie Astaroth (Scorpio). Po ich zniszczeniu otrzymasz komunikat, że oczekiwanie na Sathanasa jest bezcelowe - wywiad doniósł, że Juggernaut zmierza w kierunku węzła skokowego do Gamma Draconis, chcąc przenieść ciężar wojny na terytorium Sojuszu...



Zadanie 29:

Płomienny miecz.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Informacja o zbliżaniu się Sathanasa do portalu całkowicie zmieniła doktrynę wojenną dowództwa Sojuszu. Nakazano powrót do Gamma Draconis wszystkich przebywających w mgławicy okrętów Sprzymierzonych, rozpoczęto przygotowania do zniszczenia portalu Knossos i równocześnie - gdyby pomimo to udało się wrogowi przeniknąć do systemu - natychmiastową ewakuację całej ludności cywilnej systemu. Punkt kluczowy planu obrony - zniszczenie portalu odbędzie się za pomocą bomby mezonowej - nowej, eksperymentalnej jeszcze broni masowego rażenia. Na miejsce dostarczą je nie uzbrojone frachtowce, więc niezbędne jest oczyszczenie okolic Knossos z Shivan, którzy zdążyli już przezeń przejść.

Cele:

Podstawowy: Monitoruj zniszczenie portalu Knossos.
Drugorzędny: Zaatakuj i zniszcz wszystkie statki wrogów.
Utrzymuj Shivan z dala od bomby mezonowej.
* Utrzymuj Shivan z dala od drugiej bomby mezonowej.
Chroń Renenet.
Dodatkowy: brak.

Typ statku: GVF Tauret (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Mekhu HL-7
GTW-5 Prometheus S
Typ rakiet: GTM-4a Tornado
GTM MX-64 Rockeye

Opcje: Typ statku: GVF Seth (myśliwiec przechwytujący)
GVF Ptah (myśliwiec zwiadowczy)
GVF Serapis (myśliwiec przechwytujący
GVF Horus (myśliwiec przechwytujący)
GVF Thoth (myśliwiec)
Typ działek: GTW Akheton SDG
GTW ML-90 Morning Star
GTW-19 Circe
GTW-66 Maxim Cannon
GTW-83 Lamprey
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest
GTM-4 Hornet Swarm
GTM-19 Harpoon
GTM-10 Piranha
GTM-43a Stiletto II
GTI TAG-A
GTI TAG-B

Opis:

Misja-widowisko. Nie oznacza to jednak, że będziesz jedynie widzem - będziesz aktorem, od którego wymaga się postępowania dokładnie według scenariusza. Ten zaś nie będzie trudny...
Pierwszym rozkazem będzie zaatakować wrogów - klucze Scorpio i Aries (SF Astaroth). W istocie chodzi o ich odciągnięcie od zbliżających się frachtowców Delta. Zniszcz ich więc parę, jak najszybciej korzystając z rakiet typu "wystrzel-i-zapomnij" Rockeye oraz zmasowanej siły działek, po czym zacznij odwrót (nakaż skrzydłowym równać do skrzydła) w stronę GVCv klasy Sobek - "Renenet". Kiedy je zniszczysz zajmij się w podobny sposób SF Mara (grupa: Capricorn). Działając w ten sposób, zaliczysz drugi z celów drugoplanowych.
Kiedy przeciwnicy zostaną zniszczeni, pozostań w bezpośredniej odległości od korwety, czyli ok. 6-ciu klików od podłożonej właśnie w centrum portalu bomby mezonowej - w ten sposób zapewnisz sobie bezpieczną pozycję do oglądania pierwszego wybuchu. W chwilę po wejściu w nadprzestrzeń frachtowca Delta, w momencie rozpoczęcia odliczania w portalu pojawią się dwa klucze myśliwców typu Dragon (Libra, Cancer) - obserwuj jak w kilkanaście sekund później giną zmiecione podmuchem wybuchu.
Pierwsza z bomb nie naruszy portalu. Korzystając z tego, w sektorze pojawi się klucz SF Mara (Pisces) - niszcz je, przebywając tuż obok Renenet - dzięki temu kolejny z celów drugorzędnych zostanie pozytywnie zaliczony. Kiedy Shivanie zostaną wyeliminowani, pojawią się dwa kolejne frachtowce przewożące dwie kolejne bomby mezonowe. Tym razem zostaną one podłożone dużo bliżej zewnętrznego kręgu. Po krótkim odliczaniu eksplodują bezpowrotnie niszcząc Knossos. To jednak - jak się wkrótce okaże - nie przeszkodzi Sathanasowi przejść przez ustabilizowany i nie potrzebujący już wzmacniaczy wir podprzestrzenny. W chwili pojawienia się Sathanasa otrzymasz rozkaz powrotu do bazy i wierz mi - to najlepsze co możesz zrobić...

Zadanie 30:

Szczucie niedźwiedzia.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Juggernaut Sathanas zdziesiątkował naszą Flotę w rejonie węzła skokowego do systemu Capella. Konieczne jest jego całkowite zniszczenie, jednak aby największy z naszych okrętów wojennych GTVA Colossus miał w ogóle jakąś szansę walki z nim niezbędne jest zniszczenie przynajmniej dwóch z czterech przednich dział strumieniowych Sathanasa. Zadanie to przeznaczone zostało 203-tej, aby je wykonać otrzymacie dostęp do najpotężniejszej broni taktycznej Sprzymierzonych, następców osławionych Cyclops - torped Helios.

Cele:

Podstawowy: Zniszcz przednie działo strumieniowe 1 Sathanasa.
Zniszcz przednie działo strumieniowe 2 Sathanasa.
Zniszcz przednie działo strumieniowe 3 Sathanasa.
Zniszcz przednie działo strumieniowe 4 Sathanasa.
* Zniszcz Beletha.
Drugorzędny: Zniszcz główne baterie lekkich działek Sathanasa.
* Zniszcz główne działo strumieniowe 1 Beletha.
* Zniszcz główne działo strumieniowe 2 Beletha.
* Zniszcz główne działo strumieniowe 3 Beletha.
Dodatkowy: brak.

Typ statku: GVB Bakha (bombowiec)
Typ działek: GTW Akheton SDG
GTW Mekhu HL-7
Typ rakiet: GTM-13 Helios
GTM-55 Trebuchet

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: brak
Typ rakiet: brak

Opis:

I oto po raz pierwszy masz stawić czoła Sathanasowi, pogromcy niszczycieli, bestii. Tym razem masz wprawdzie jedynie pozbawić go kłów i pazurów, jednak sam widok tego ucieleśnionego koszmaru (tak każą nam wierzyć) godzien jest tych paru słów...
I w gruncie rzeczy niczego więcej - samo wykonanie zadania bowiem, w sytuacji gdy wiesz jak do niej podejść nie jest bardzo wymagające. Faktem jednak zarazem jest, że pewnie podchodzić będziesz do niego wielokrotnie - wykonane bowiem, jeśli chcesz osiągnąć wszystkie primary i wszystkie secondary - musi być po prostu idealnie.
Zacznij od przekierowania energii na silniki (1 stopień) i tarcze (2 stopnie) - z ładowania działek możesz zrezygnować w ogóle - Heliosy pozwolą ci zdjąć działa strumieniowe Sathanasa, gdy Trebuchety (genialne, swoją drogą) będą utrzymywać myśliwce z dala od ciebie. Zaraz po zakończeniu procesu zarządzania energią wezwij GTS Hygeia'ę (w ten sposób oszczędzisz czas później) i weź na cel któreś z czterech dział Sathanasa. Przełącz banki uzbrojenia na torpedy Helios (upewnij się, że pracują w trybie strzału podwojonego) i korzystając z dopalacza zbliż do Juggernauta. W chwili gdy uzyskasz potwierdzenie zalockowania celu i będziesz tuż obok wciśnij przycisk dopalacza i zwolnij Heliosy - jeśli wszystko wykonałeś jak

trzeba (jeśli nie - nie przejmuj się - niezbędne jest trochę praktyki...) pierwsze z czterech dział strumieniowych Sathanasa wyparuje. Jeśli tak się stało automatycznie zostanie namierzone drugie - namierz je i wyeliminuj (jeśli jest zbyt bliko, tak, że minąłbyś je lecąc z prędkością maksymalną nie obawiaj się zwolnić). Po jego zniszczeniu niezbędne będzie uzupełnienie zapasów amunicji, w tym przypadku głównie Heliosów. Odszukaj Hygeia'ę i zbliż się do niej. Na czas przeładunku warto jest maksymalnie podładowywać tarcze. Kiedy skończysz - a nie powinno to trwać długo - zniszcz pozostałe dwa działa strumieniowe Sathanasa i jeśli wciąż będziesz mieć chwilę czasu - zniszcz przednią baterię lekkich działek (o ile nie nakazałeś wcześniej zająć się tym problemem swym skrzydłowym). Pamiętaj jednak, że musisz być przygotowany na to, że Sathanas sposobi się do skoku i kiedy zacznie to robić niezbyt mądrze jest pozostawać na jego kolizyjnym...
A, jeszcze jedno - gdyby zdarzyło się, że stan któregoś z dział strumieniowych po trafieniu dwoma Heliosami wskaże 12 procent (nie zostało trafione idealnie) możesz dokończyć dzieła zniszczenia Trebuchetami.
Kiedy Juggernaut opuści sektor przezbrój się raz jeszcze - już w chwilę później do walki włączy się drugi z capshipów Shivan - niszczyciel klasy Demon "Beleth". Zaraz po tym gdy wyjdzie z podprzestrzeni namierz jedno z jego dział strumieniowych i zniszcz je pojedynczym Heliosem. W czasie gdy trwać będzie przeładowywanie (30 sekund) postaraj się zniszczyć wyrzutnię rakiet Beletha. Kiedy zniszczysz wszystkie trzy działa strumieniowe (bądź niszczyciel zostanie zniszczony) zajmij się pozostałymi myśliwcami wroga - Trebuchety zdejmą z nieba myśliwce typu Aeshma (nazwa kodowa: Gemini) bez konieczności wikłania się w uciążliwą walkę kotową. Kiedy otrzymasz potwierdzenie wykonania zadania - wracaj do bazy.

Zadanie 31:

W samo południe.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Część dalsza poprzedniego. Juggernaut Sathanas (miejmy nadzieję pozbawiony większości głównych dział strumieniowych) zniszczył okręty Sojuszu, które miały go powstrzymać. W tej sytuacji nie mamy innego wyjścia, jak dopuścić do zwarcia gigantów - włączyć w walkę GTVA Colossus.
Twoje skrzydło wejdzie w walkę bezpośrednio po poprzedniej, z odnowionym zapasem uzbrojenia (i nie wiedzieć czemu - nowym pancerzem). Celem będzie zniszczenie pozostałych dział strumienowych Juggernauta - tylko w ten sposób możemy dać Colossusowi szanse w walce z tym potężnym wrogiem.

Cele:

Podstawowy: Wspomóż Colossusa w zniszczeniu Sathanasa.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVB Bakha (bombowiec)
Typ działek: GTW Akheton SDG
GTW Mekhu HL-7
Typ rakiet: GTM-13 Helios
GTM-55 Trebuchet

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: brak
Typ rakiet: brak

Opis:

Misja zakakująco prosta - jedynym przeciwnikiem będzie 8 myśliwców typu Basilisk (nazwa kodowa: Cancer) i oczywiście sam, wciąż mimo uszkodzeń, potężny Sathanas. Zacznij ją od przekierowania mocy na silniki i tarcze, zrezygnuj z ładowania dział. Lecąc w kierunku oddalonego o 10 klików Juggernauta (wspomagaj się dopalaczem) staraj się mieć czyste pole strzału. Niszcz kolejne działa (na szczęście maksymalnie 2) sposobem jak w poprzedniej misji. Kiedy skończysz - wyeliminuj za pomocą Trebuchetów i łączonego ognia dział wszystkie Basiliski i jeśli chcesz niszcz kolejne podsystemy i stanowiska ogniowe Sathanasa (zważaj na pozostałe działa strumieniowe).
Kiedy spostrzeżesz, że pozostający w nadzwyczaj dobrej kondycji Colossus sposobi się do zadania ostatecznego ciosu uciekaj na co najmniej 3 kliki od Juggernauta - jego eksplozja należy wprawdzie do najbardziej widowiskowych w historii wojen, jednak warto ją podziwiać z naprawdę dużej odległości.
...Po misji otrzymasz reprymendę dotyczącą zniszczeń na Colossusie (który zatrzymał się u mnie na 92 procentach stanu wyjściowego) i konieczności niszczenia dział strumieniowych Sathanasa. Równocześnie nie będzie żadnych wytycznych dotyczących poprawienia tej misji. Cóż...

Zadanie 32:

Powrót na Babel.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Dowódca zniszczonego nie tak dawno temu NTF, zbiegły na terytorium mgławicy zdołał w jakiś sposób skontaktować się z Shivanami. Wywiad namierzył Iceni - w chwili obecnej połączona jest z transportowcem shivańskim klasy Azrael. Celem akcji, którą przeprowadzisz będzie zdobycie Iceni i technologii ETAK. Zanim jednak nastąpi do abordażu niezbędne będzie wyeliminowanie dwóch znajdujących się w pobliżu krążowników: klasy Cain - Azmedaj i klasy Rakshaza - Sammael.

Cele:

Podstawowy: Przechwyć Iceni i technologię ETAK.
Drugorzędny: Zniszcz Sammael
Zniszcz Azmedaj
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVF Serapis (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW-5 Prometheus S
GTW-66 Maxim Cannon
Typ rakiet: GTM-4 Hornet Swarm (podwójny ładunek)

Opcje: Typ statku: GVF Seth (myśliwiec przechwytujący)
GVF Horus (myśliwiec przechwytujący)
GVF Thoth (myśliwiec)
GVF Tauret (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Mekhu HL-7
GTW Akheton SDG
GTW ML-90 Morning Star
GTW-19 Circe
GTW-83 Lamprey
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest
GTM-4 Hornet Swarm
GTM-4a Tornado
GTM-19 Harpoon

GTM-10 Piranha
GTM-11 Infyrno
GTM-43a Stiletto II
GTM-14 EMP Adv.
GTM-55 Trebuchet
GTI TAG-B

Uwaga: Ze względu na specyfikę misji i konieczność walki z dwoma krążownikami sugerowane jest, byś zmienił przydział. Statek, jaki najlepiej sprawdza się w czasie walk to GVF Tauret wyposażony w dwa działka GTW-5 Prometheus S oraz ładunek GTM-43a Stiletto II (do szybkiego niszczenia podsystemów) i GTM-55 Trebuchet do niszczenia myśliwców.

Opis:

Najprościej rzecz ujmując misja składa się z dwóch części - w pierwszej atakujesz krążowniki, w drugiej musisz bronić przed nadlatujacymi bombowcami Iceni oraz dokującego przy niej transportowca.
Pierwszą czynnością winno być zniszczenie myśliwców grupy Aries (SF Mara o których wspominano w odprawie). Zaraz po tym postaraj się zniszczyć podsystemy uzbrojenia obydwu krążowników - mając Stiletto II nie jest to trudnym zadaniem. Następnie do czasu pojawienia się nowych przeciwników zajmuj się metodycznym niszczeniem któregoś z cruiserów (ja sam zniszczyłem mniejszego Caina). W chwili jednak gdy otrzymasz komunikat o zbliżającym się przeciwniku przerwij atak i przechwyć nadciągające bombowce typu Nephilim (nazwa kodowa: Aquarius) i Nahema (Cancer) - zmierzają wprost ku Iceni i dokującemu przy niej GTT Argo "Qeb". Towarzyszyć im będzie klucz myśliwców Basilisk (Virgo) - a później również Mara (Scorpio i Pisces), Astaroth (Libra) i Basilisk (2 fale grupy Capricorn), jednak pamiętaj, że zawsze bombowce i ew. wystrzelone przez nie bomby mają najwyższy priorytet i nie powinieneś zajmować się myśliwcami dopóki bombowce są w przestrzeni. W wolnej chwili uzupełnij uzbrojenie (jak zwykle w tej sytuacji maksymalnie podładowywuj tarcze).
Po zniszczeniu kolejnej fali bombowców (SB Seraphim "Saggitarius") i następnie towarzyszących poprzednim myśliwców typu Astaroth z grupy Taurus, kiedy otrzymasz rozkaz powrotu do bazy wciśnij ALT J i staw się na odprawie do kolejnej misji...

Zadanie 33:

Prosto do celu.

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Operacja pochwycenia Iceni i technologii ETAK powiodła się - uratowano również z przeznaczonej na autodestrukcję ocalałych członków jej załogi. Jedynym celem, którego nie udało się w jej trakcie osiągnąć jest pochwycenie samego admirała Boscha. Ten po raz kolejny uniknął oskarżenia o zbrodnie wojenne i poniesienia odpowiedzialności za przed trybunalem odlatując na transportowcu Shivan.
Zwiad zdołał jednak odnaleźć ten transportowiec. Znajduje się on obecnie głęboko na terytorium wroga. Niestety jako że jednostki zwiadowcze zostały odparte przez stanowiące jego eskortę myśliwce typu Mara niezbędne będzie posłanie cię tam. Celem akcji jest pochwycenie i unieruchomienie ST Azrael, na którym znajduje sie admirał Aken Bosch.

Cele:

Podstawowy: Przechwyć transportowiec Azrael.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVF Serapis (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW Akheton SDG
GTW-66 Maxim Cannon
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest
GTM-4a Tornado

Opcje: Typ statku: GVF Seth (myśliwiec przechwytujący)
GVF Horus (myśliwiec przechwytujący)
GVF Thoth (myśliwiec)
GVF Tauret (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Mekhu HL-7
GTW ML-90 Morning Star
GTW-5 Prometheus S
GTW-19 Circe
GTW-83 Lamprey
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM-4 Hornet Swarm
GTM-19 Harpoon
GTM-10 Piranha
GTM-11 Infyrno
GTM-43a Stiletto II
GTM-14 EMP Adv.
GTM-55 Trebuchet
GTI TAG-B

Uwaga: Misja, wbrew pozorom, bliźniaczo podobna do poprzedniej: również dwa krążowniki do zniszczenia i również

kilka kluczy myśliwców... Dlatego też zaleca się wykorzystanie identycznego jak poprzednio zestawu uzbrojenia: GVF Tauret wyposażonego w dwa działka GTW-5 Prometheus S oraz ładunek GTM-43a Stiletto II (do szybkiego niszczenia podsystemów) i GTM-55 Trebuchet do niszczenia myśliwców.

Opis:

Zapomnij o rozkazie ścigania i unieruchomiania Azraela - tego statku nie spotkasz w tej misji. Zamiast niego jednak naktniesz się na drugi portal podprzestrzenny, identyczny z tym zniszczonym w Gamma Draconis. W jego okolicy czyhają dwa krążowniki Shivan: SC klasy Cain "Dahaka" oraz SC klasy Rakshaza "Sephiroth". Wyeliminuj ich systemy uzbrojenia (równocześnie wystrzelone Stiletto II załatwią sprawę) i skoncentruj się chwilowo na myśliwcach z grup: Scorpio (SF Mara) i Libra (SF Dragon) - niszcz je pojedynczymi Trebuchetami i ew. dopełniaj dzieła zniszczenia ogniem z działek. Zaraz po ich wyeliminowaniu wróć do Caina i tak jak poprzednio postaraj się zaliczyć go na swoje konto (korzystaj ze Stiletto by szybko niszczyć kolejne stanowiska ogniowe). Jeśli nie zamierzasz walczyć z Rakshazą - wezwij posiłki - myśliwce typu Tauret z grupy Delta bardzo szybko uporają się z zagrożeniem.
Po zniszczeniu obydwu krążowników i wyeliminowaniu większości myśliwców walczących z odległą od twej pozycji o 9 klików GVCv Psamtik (nakaż swoim skrzydłowym bronić jej) - z grup Aries (SF Manticore), Capricorn (SF Mara) i Taurus (SF Astaroth) przygotuj się na pojawienie niespodziewanego gościa. Dołączający do walki Juggernaut klasy Sathanas zniszczy w przeciągu paru sekund Psamtik, ty zaś otrzymasz rozkaz powrotu do domu. I rzeczywiście - to jedyne co możesz w tej sytuacji zrobić...

Zadanie 34:

Argonautica

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Zniszczenie Psamtik oraz przede wszystkim fakt zaobserwowania wielu Juggernautów klasy Sathanas zmierzających w kierunku nowo odkrytego portalu podprzestrzennego spowodowało wydanie przez dowództwo rozkazu natychmiastowego odwrotu z mgławicy.
Twoim aktualnym zadaniem będzie obrona zaskoczonej w czasie odwrotu i poważnie uszkodzonej w czasie ataku (napęd, system namierzania i luk myśliwców) Aquitaine. Za wszelką cenę musisz zdobyć dla Aquitaine czas niezbędny na zadokowanie transportowca klasy Argo z ekipą remontową oraz przeprowadzenie naprawy napędu. Zadanie zostanie uznane za wykonane w momencie wejścia Aquitaine w podprzestrzeń.

Cele:

Podstawowy: Broń Aquitaine do momentu, gdy bezpiecznie opuści mgławicę.
* Chroń transportowiec Argo.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVF Serapis (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW Mekhu HL-7
GTW-66 Maxim Cannon
Typ rakiet: GTM-19 Harpoon
GTM-4a Tornado

Opcje: Typ statku: GVF Seth (myśliwiec przechwytujący)
GVF Horus (myśliwiec przechwytujący)
GVF Thoth (myśliwiec)
GVF Tauret (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Akheton SDG
GTW ML-90 Morning Star
GTW-5 Prometheus S
GTW-19 Circe
GTW-83 Lamprey
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest
GTM-4 Hornet Swarm
GTM-10 Piranha
GTM-43a Stiletto II
GTM-14 EMP Adv.
GTM-55 Trebuchet
GTI TAG-B

Uwaga: Z racji konieczności walki z dużą liczbą wrogich myśliwców, a przede wszystkim bombowców zalecane jest wykorzystanie podwójnego ładunku rakiet GTM-55 Trebuchet (aby móc z nich korzystać należy zmienić typ statku na GVF Tauret. Wskazane jest również zamontowanie w nim dwóch działek Prometheus S.

Opis:

Rozpoczynasz misję w odległości ok. 2 klików od atakowanej przez myśliwce typu Mara (Aries) Aquitaine. Zniszcz przynajmniej jeden z nich (pojedynczy Trebuchet i ew. wykończ go za pomocą działek). W chwilę później w sektorze pojawi się jedyny w tej misji capship Shivan - korweta klasy Moloch - "Abaddon". Jeśli masz chwilę czasu, zniszcz dwiema podwójnymi salwami Trebuchetów jej podsystem uzbrojenia - to ułatwi Aquitaine jego zniszczenie, tobie zaś zwiększy szanse pomyślnego zakończenia misji.
Atakuj Abaddona do momentu, gdy w przestrzeni pojawią się kolejni wrogowie - wśród nich bombowce typu Nahema z grupy Virgo. Skoncentruj się na nich i wystrzeliwanych przez nie bombach - nie możesz dopuścić do poważniejszego uszkodzenia Aquitaine! Ogólna zasada, jak zwykle w takich przypadkach, brzmi - atakuj myśliwce tylko wówczas, gdy wciśnięcie klawisza 'B' nie przywoła na ekran innego celu. W wolnej chwili warto uzupełnić uzbrojenie.
Eliminuj kolejne fale myśliwców (typu: Astaroth i Mara) i - przede wszystkim bombowców. Wiedz zaś, że tych ostatnich będzie naprawdę sporo: kolejno wchodzące grupy: Libra (SB Taurvi), Taurus (SB Nephilim), Capricorn (ponownie SB Taurvi) i wreszcie Sagittarius i kilka fal grupy Aquarius (wszystkie to SB Nahema) dadzą ci zajęcie do momentu bezpiecznego oddalenia się Aquitaine. Kiedy to nastąpi możesz bądź nadal walczyć z wychodzącymi z podprzestrzeni Aquariusami, bądź uruchomić napęd podprzestrzenny i samemu również oddalić się z mgławicy...
Po powrocie otrzymasz wybór - kolejną misję pod egidą SOC, bądź natychmiastowe objęcie stanowiska dowódcy elitarnej eskadry Blue Lions.

Zadanie 35:

Gdy uderza grom (zadanie specjalne #4)

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Twój powrót do agencji zadań specjalnych wiąże się z twymi wcześniejszymi przeżyciami "za liniami wroga". Twoim podstawowym zadaniem będzie odnalezienie w mgławicy, w warunkach burzy magnetycznej transportowca klasy Argo przewożącego twego poprzedniego dowódcę, zaginionego bez wieści Lieutenanta Commandera Snipesa. W tym celu zostaniesz wyposażony w myśliwiec, który dotąd zdarzyło ci się tylko widywać - Erinye.

Cele:

Podstawowy: Ocal Snipesa.
Drugorzędny: Zlokalizuj, odzyskaj Graala.
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVF Serapis (myśliwiec przechwytujący)
Typ działek: GTW Subach HL-7 (podwójne)
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest (podwójny ładunek)

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: GTW Akheton SDG
GTW ML-90 Morning Star
GTW-5 Prometheus R
GTW-5 Prometheus S
GTW UD-8 Kayser
GTW-19 Circe
GTW-66 Maxim Cannon
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM-19 Harpoon
GTM-4 Hornet Swarm
GTM-4a Tornado
GTM-55 Trebuchet

Uwaga: Z uwagi na burzę magnetyczną zalecane jest korzystanie z rakiet nie kierowanych - Tempesty rzeczywiście świetnie się tu sprawdzają. Warto jednak zmienić przydział Subachów na inny - nowy typ (do powszechnego użytku wejdzie dopiero pod sam koniec gry) - działa typu UD-8 Kayser.

Opis:

To pierwsza i niestety jedyna misja tego typu w całej kampanii. Lot w mgławicy, gdzie identyfikacja wzrokowa zawsze sprawia problemy, w warunkach szalejącej burzy magnetycznej skutecznie destabilizującej pracę elektroniki jest czymś zupełnie wyjątkowym. Może też właśnie dlatego, aby dodatkowo nie utrudniać życia pilotom misja jaką będziesz musiał tu wykonać jest całkiem prosta i opiera się w gruncie rzeczy na konieczności najpierw znalezienia NTT Graal, następnie zaś konieczności kilkudziesięciosekundowej jego obrony przed atakującymi w raczej niezdecydowany sposób Shivanami.
Zaczynasz tuż nieopodal boi no. 1. Zwróć uwagę, że co parę chwil masz niemal całkowicie nieczytelny HUD. Spójrz jednak na to z drugiej strony - co kilka sekund nadarza się okazja, by za pomocą przyrządów potwierdzić np. numer boi czy typ i stan namierzonego i ostrzelanego na ślepo myśliwca... Przyzwyczaj się do tego.
Namierz boję numer 3 (możesz to zrobić - porozglądaj się tylko i obierz kierunek na któryś z ciemnoszarych punktów na radarze). Właśnie na tym nawiasem mówiąc polega strategia lotu za bojami - w momencie gdy mijasz którąś z nich na radarze pojawi się słabo widoczna, ciemnoszara kropka wskazująca położenie następnej. Nie pomyl się jednak i np. wracając na szlak po walce nie namierz którejś z poprzednich (a o to łatwo - szlak niemal zapętla się - 7 leży tuż nieopodal 1-szej...).
Drugim problemem jest konieczność walki z myśliwcami Shivan, jakie czają się w okolicach bojek - zwykle nie powinny sprawić waszej czwórce problemów - to wprawdzie wszystkie najlepsze (Mara, Basilisk, Aeshma, generalnie wszystkie prócz Dragonów) jednak jak się zdaje oni również mają problemy nie dysponując wsparciem zaawansowanych systemów namierzania. Niszcz je za pomocą skomasowanego ognia z obu działek, wspomagając je dodatkowo salwami Tempestów - nie ma takiego myśliwca, który byłby w stanie przeżyć choćby jednosekundowy, stuprocentowo celny ostrzał tego typu.
W okolicach ósmej boi natkniesz się na poszukiwany transportowiec. Wspomóż wyczerpane do cna Herculesy grupy Jota i wyeliminuj atakujących Shivan, m.in. bombowce typu Nahema. Kiedy pozostałościami po nich będą jedynie chmury szczątków wezwij GTT Elysium - "Gamma 1". Patroluj okolice Argo przechwytując wrogie Nephilimy (uwaga na ew. wystrzeliwane bomby) i następnie Aeshmy grup Virgo i prawdopodobnie już po wejściu Graala w podprzestrzeń - Cancer. Opuść mgławicę uaktywniając napęd podprzestrzenny.

Zadanie 36:

W legowisku lwa (zadanie specjalne #5)

Sugerowany poziom trudności: łatwy

System Gamma Draconis został spisany przez dowództwo Sprzymierzonych na straty. Pozostałości broniącej go floty przemieszczamy do systemu Capella - tam utworzona zostanie kolejna linia obrony.
Tymczasem niezbędny jest ktoś, kto podejmie się niemal samobójczej misji przeprowadzenia rekonesansu w sektorze drugiego Knossos, głęboko w mgławicy. Jak podejrzewamy utworzony tam został punkt zborny Shivan.
Nasze szanse na pomyślne wykonanie zadania zostaną powiększone dzięki temu, że korzystać będziemy z myśliwców pochodzenia shivańskiego: zdobytych na początku konfliktu i dostosowanych do potrzeb pilotów terrańskich myśliwców klasy Mara.
Czas przeznaczony na wykonanie zadania - 15 minut.

Cele:

Podstawowy: Przeprowadź rekonesans w sektorze Knossos 2.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVF Mara (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW UD-8 Kayser (podwójne)
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest (podwójny ładunek)

Opcje: Typ statku: brak
Typ działek: GTW Subach HL-7
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM-19 Harpoon
GTM-4 Hornet Swarm
GTM-4a Tornado
GTM-55 Trebuchet
GTM-14 EMP Adv.

Uwaga: Przydział wyjątkowo utrafiony, z małym wyjątkiem - warto zwolnić jeden bank rakiet z Tempestów i zamiast nich wziąć na pokład Trebuchety bądź Tornado.

Opis:

Natychmiast po pojawieniu się w kokpicie zanurkuj ostro i wciśnij przycisk dopalaczy - tylko w ten sposób unikniesz kolizji z wchodzącym w portal Juggernautem. Kiedy sytuacja wróci do normy skieruj się do najbliższego nieznanego urządzenia Shivan (hm, ciekawe czemu jego komponenty mają angielskie nazwy...). Leć w jego kierunku wykorzystując dopalacze, przygotuj się jednak na walkę myśliwską - w parę chwil później bowiem zostaniesz rozpoznany jako wróg i naturalnie zaatakowany przez wszystkie myśliwce i bombowce wroga z całej okolicy. Walcz z nimi starając się unikać wyjątkowo hojnie odpalanych przez nie rakiet, przez cały ten czas jednak miej na uwadze, że twoim celem jest owo nieznane urządzenie. Kiedy więc zdołasz na chwilę pozostać sam - skieruj się wprost do niego. Najprostszym sposobem jego zniszczenia jest namierzenia za pomocą systemu namierzania podsystemów centralnego kryształu w jego wnętrzu ('crystal') i ostrzeliwanie miejsc w którym łączy się on z całą resztą urządzenia za pomocą działek i Tempestów. Uważaj jednak - eksplozja urządzenia ma bardzo duży zasięg, w momencie więc gdy kryształ zostanie całkowicie zniszczony masz zaledwie parę sekund by przekierowawszy całą moc na silniki i korzystając z dopalaczy uciec na bezpieczną odległość.
W czasie gdy będziesz zajmować się pierwszym urządzeniem twoi skrzydłowi zaopiekują się drugim. Najprawdopodobniej jednak będą atakowani przez dołączających do walki Shivan - eliminuj ich z dala za pomocą Trebuchetów bądź Tornado. Jeśli będziesz mieć wolną chwilę dorzuć swą cegiełkę do zniszczenia urządzenia. W podobny sposób, koncentrując się na zdejmowaniu z ogonów partnerów kolejnych Shivan, postępuj do momentu zniszczenia wszystkich trzech urządzeń. W czasie walki otrzymywać będziesz kolejne meldunki o zaobserwowaniu kolejnego Juggernauta - na szczęście nie dotyczą cię bezpośrednio - są oddalone od ciebie o jakieś 120 klików...

Kiedy wszystkie trzy urządzenia rozpadną się w pył - skieruj się z powrotem do węzła skokowego (możesz również - jeśli masz naprawdę dużo czasu dołączyć do ataku na shivański krążownik, którym zajęli się twoi skrzydłowi). Lecąc uważaj na działa strumieniowe niszczyciela Ravana, jaki pojawił się na kursie. Z chwilą osiągnięcia pozycji do skoku - uaktywnij napęd podprzestrzenny. W ten sposób opuścisz ten nieprzyjazny sektor...
BTW: nie wiedzieć czemu Snipes upiera się co do trzymania harmonogramu. O ile się orientuję jednak przekroczenie go nie wiąże się z niczym strasznym - od ciebie więc zależy, jak długo będziesz chciał tam pozostać...

Po powrocie do bazy, w uznaniu twych zasług dla wywiadu zostanie przyznany ci Krzyż Służb Specjalnych, najwyższe odznaczenie GTVI.

Zadanie 37:

Exodus

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Witamy na powrót na pokładzie Aquitaine. Obejmiesz tu funkcję dowódcy elitarnego dywizjonu Blue Lions.
Sytuacja Sprzymierzonych jest tragiczna. W system Capella weszło dziewięć shivańskich Juggernautów klasy Sathanas. Zwiad informuje o kolejnych gromadzących się przy węźle prowadzącym do tego systemu. W tej sytuacji nie pozostaje nam nic, jak ewakuować wszystkich nie posiadających odpowiedniej wartości bojowej.
Twoim zadaniem będzie zapewnienie bezpieczeństwa konwoju złożonego z GTT Argo - Lambda 1 i Lambda 2, frachtowca klasy Triton - Sulla oraz statku medycznego klasy Hippocrates - Vesalius. Dodatkową osłonę stanowić będzie korweta klasy Sobek - Nebtuu.
Otrzymaliśmy informację, że w chwili obecnej konwój atakowany jest przez korwetę klasy Moloch ("Abraxis") oraz stanowiące jej wyposażenie myśliwce. Wchodzisz.

Cele:

Podstawowy: Eskortuj Lambda 1 i Lambda 2 do węzła skokowego do Epsilon Pegasi.
Chroń okręt medyczny Vesalius.
Drugorzędny: Zniszcz wrogów.
Chroń transportowiec Sulla.
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVF Erinyes (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW UD-8 Kayser
GTW-66 Maxim Cannon
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest
GTM-55 Trebuchet

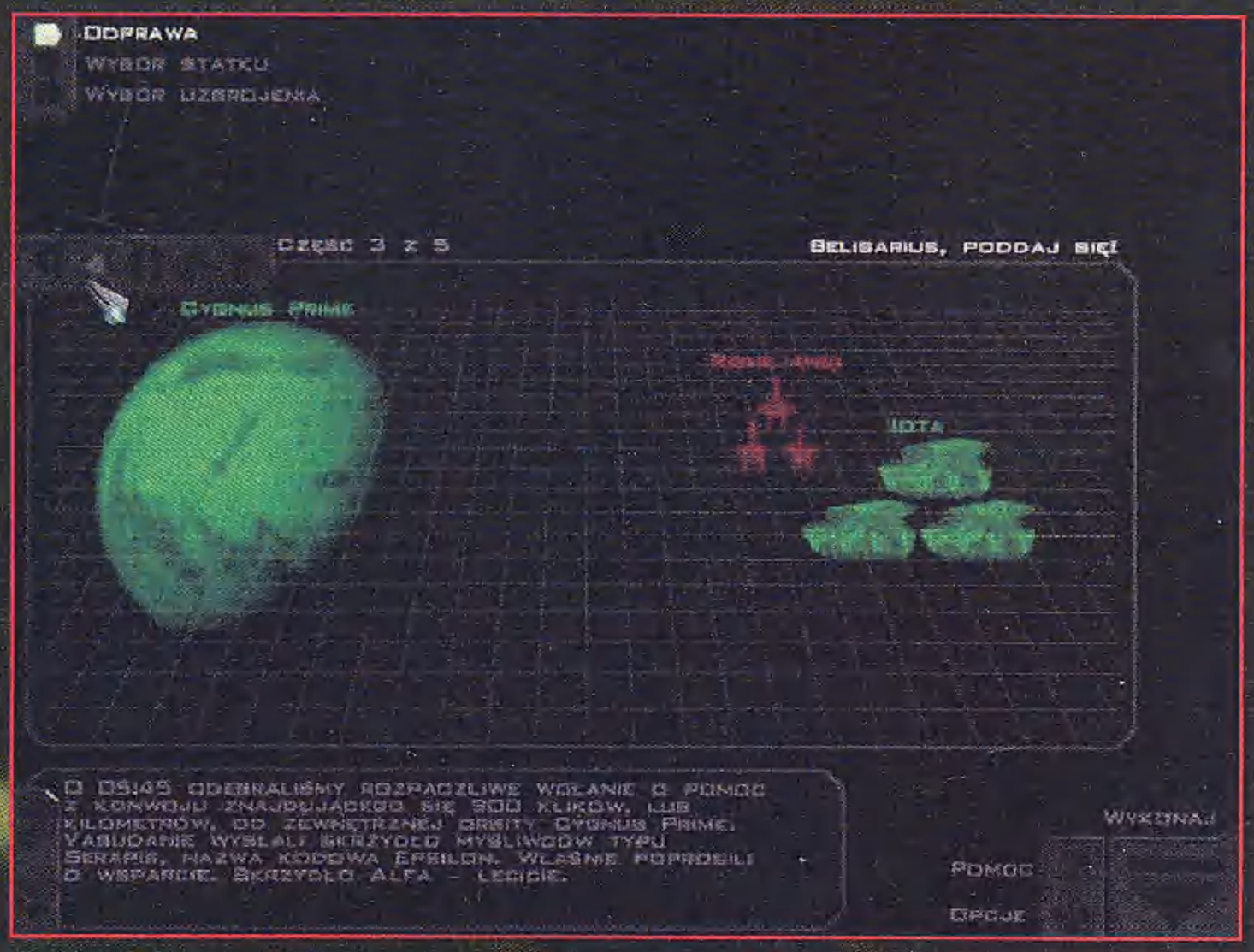
jak we wszystkich misjach tego typu do tej pory - koncentruj się na bombowcach (Nahemy i Seraphimy), staraj się również niszczyć wystrzeliwane przez nie Cyclopy. Nie przejmuj się też zanadto w chwili utraty Lambdy - niezwykle trudno jest zachować w tej misji czyste konto - podwójny, równoczesny atak bombowców zwykle kończy się dla Lambdy 1 tragicznie (możesz spróbować nakazać innym skrzydłom zaatakowanie tego drugiego klucza).
Nie staraj się również atakować wrogiego krążownika klasy Cain - "Gibborim" - zniszcz bombowce i dopiero wtedy przystąp do niszczenia dział strumieniowych Caina. Jego szczątki oraz szczątki dwóch myśliwców Mara znaczyć będą koniec misji. Jeśli udało ci się doprowadzić wszystkie statki (prócz naturalnie Lambda 1) - możesz sobie pogratulować.

Zadanie 38:

Dunkierka

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Dowództwo Sprzymierzonych wyraziło zgodę na przeprowadzenie natychmiastowej ewakuacji dowództwa Trzeciej Floty z systemu Capella. GTI Arcadia, ich dotychczasowy dom, zo-



Opcje: Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
GTF Myrmidon (myśliwiec)
GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
GTF Ulysses (myśliwiec)
GTF Ares (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW ML-90 Morning Star
GTW-5 Prometheus S
GTW-19 Circe
GTW-83 Lamprey
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM-4a Tornado
GTI TAG-B

Uwaga: Jako że misja polega na przechwytywaniu wrogich bombowców zalecane jest wyposażenie myśliwca typu Ares (wybranego ze względu na udźwig) podwójnego ładunku rakiet typu Trebuchet bądź Tornado.

Opis:

Włączając się w walkę zajmij się bombowcami Nahema grupy Scorpio - nie atakuj Abraxisa - ten zostanie zniszczony bez twego udziału. Zaraz po tym jak uda ci się wywalczyć sobie chwilę spokoju (bądź w momencie dochodzenia kolejnej fali bombowców) wezwij skrzydło Delta i zaraz po jego pojawieniu się nakaż mu bronić transportowca Lambda 1. Walcz tak,

stał zaatakowany przez dywizjony bombowe z niszczyciela klasy Ravana - "Nebiros".
Ewakuacja przebiegać będzie dwustopniowo - dwa transporty Lambda przenosić będą kolejno personel GTI Arcadia. Po ich pomyślnym zadokowaniu na niszczycielu klasy Orion - "Messana" Arcadia zostanie zniszczona.

Cele:

Podstawowy: Zapewnij osłonę myśliwską podczas ewakuacji bazy Trzeciej Floty.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVF Erinyes (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW UD-8 Kayser
GTW-5 Prometheus S
Typ rakiet: GTM MX-6 Tempest
GTM-4 Hornet Swarm

Opcje: Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
GTF Myrmidon (myśliwiec)
GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
GTF Ulysses (myśliwiec)
GTF Ares (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW ML-90 Morning Star

GTM-55 Trebuchet
GTW-19 Circe
GTW-66 Maxim Cannon
GTW-83 Lamprey
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM-19 Harpoon
GTM-4a Tornado
GTM-43a Stiletto II
GTM-55 Trebuchet
GTM-10 Piranha
GTM-14 EMP Adv.
GTI TAG-B

Uwaga: Misja, jakkolwiek sama z siebie prosta staje się łatwiejsza w momencie wybrania GTF Ares i wyposażenia go w podwójne działka UD-8 Kayser i podwójny ładunek GTM-4a Tornado.

Opis:

O misji tej można mówić wiele, nie zmieni to jednak faktu, że w gruncie rzeczy wykonuje się sama. Jedynym o czym powinieneś pamiętać by zajmować się wyłącznie bombowcami jest to, że atakują kolejnymi falami, więc nie powinno zaistnieć ryzyko utraty którejś z Lambd. Dla pewności możesz nakazać którejś z własnych eskadr myśliwskich obronę Lambdy 1, a następnie, kiedy ta bezpiecznie zadokuje na Orionie - Lambdy 2.
Zwróć też uwagę, że grupa bombowców Nahama (nazwa kodowa: Aquarius) składa się z łącznie 20 statków - będziesz więc mieć co robić do momentu zniszczenia Arcadii. Kiedy tak się stanie, Orion wejdzie bezpiecznie w podprzestrzeń wyeliminuj ocalałe myśliwce (prawdopodobnie Mary grup Capricorn i Scorpio) i wracaj do domu.
W uznaniu twych zasług zostaniesz odznaczony najwyższym medalem Sojuszu - Legią Honorową GTVA.

Zadanie 39:

Ich największa chwila

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Utrzymanie Capelli jest dłużej niemożliwe. Ponad 80 shivańskich Juggernautów zajmuje pozycje wokół gwiazdy Capella. Jedyną szansą na uniknięcie groźby wtargnięcia Shivan w pozostałe sektory kontrolowane przez GTVA jest całkowite odcięcie tego systemu od reszty.
Odcięcie Capelli wymagać będzie sporych ofiar - wypełniony głowicami mezonowymi niszczyciel Bastion ma za zadanie zdetonować się wewnątrz korytarza podprzestrzennego, co jak mamy nadzieję spowoduje jego zapadnięcie się - tak jak stało się w czasach Wielkiej Wojny z korytarzem na Sol.
Twoim zadaniem będzie dokonanie dywersji przy węźle skokowym do Gamma Draconis. To na was skoncentrować się winni Shivanie.

Cele:

Podstawowy: Wyeliminuj każdy wrogi myśliwiec, jaki pojawi się w sektorze.
Drugorzędny: Niszcz wszystkie cele.
Dodatkowy: brak

Typ statku: GVF Erinyes (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW UD-8 Kayser
GTW-66 Maxim Cannon
Typ rakiet: GTM-4a Tornado
GTM-55 Trebuchet

Opcje: Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
GTF Ulysses (myśliwiec)
GTF Loki (myśliwiec zwiadowczy)
GTF Ares (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW ML-90 Morning Star
GTW-5 Prometheus S
GTM-55 Trebuchet
GTW-19 Circe
GTW-83 Lamprey
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest
GTM-19 Harpoon
GTM-4 Hornet Swarm
GTM-14 EMP Adv.
GTI TAG-B

Uwaga: Kolejna misja (nic dziwnego...) w której najlepiej sprawdza się team: GTF Ares z podwójnymi działkami typy UD-8 Kayser i podwójnym ładunkiem rakiet Tornado.

Opis:

Wbrew temu co można by sądzić, czytając wykaz celów na tę misję - wcale nie będzie się w niej roić od wrażych myśliwców. Zaczynasz w przestrzeni tuż nieopodal grupy bojowej złożonej z vasudańskich: korwety Sobek "Khepri" i krążownika klasy Mentu "Heket" oraz terrańskich: krążownika klasy Aeolus "Stalwart" i wciąż nie w pełni sprawnego GTVA Colossus. Pierwszym celem będą trzy frachtowce Mephisto. W tym też czasie zaatakowany zostaniesz przez myśliwce grupy Scorpio (SF Mara). Od tego momentu w sektor wchodzić będą coraz mocniejsze okręty wojenne Shivan, od czasu do czasu pojawi się również kolejny klucz myśliwców (kolejno: Cancer i Virgo - SF Manticore, Libra - SF Mara). Walcz zarówno z nimi jak capshipami: SC Lilith, SC Rakshaza, SC Cain "Baal", SC Cain "Demogorgon", SD Ravana "Beast". Przez cały czas walczyć będzie z nimi Colossus, który jednak ostatecznie polegnie z ręki jednego z tak licznych we flocie Shivan Juggernautów. Z chwilą jego zniszczenia otrzymasz rozkaz odwrotu i dołączenia do eskorty atakowanego Bastion...

Zadanie 4s0A:

Zwarcie tytanów II

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Dwa ostatnie zadania to niestety doskonale znany już szablon - konieczność obrony własnych wojsk przed atakami niezliczonych wrogów przez 10 minut niezbędne Bastionowi na dotarcie do węzła.

Cele:

Podstawowy: Eskortuj Bastion do węzła Epsilon Pegasi.
Drugorzędny: brak
Dodatkowy: brak

Typ statku: GTF Hercules Mark II (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW UD-8 Kayser
GTW Akheton SDG
Typ rakiet: GTM-55 Trebuchet
GTM-11 Infyrno

Opcje: Typ statku: GTF Hercules (myśliwiec szturmowy)
GTF Myrmidon (myśliwiec)
GTF Perseus (myśliwiec przechwytujący)
GTF Ulysses (myśliwiec)
GTF Loki (myśliwiec zwiadowczy)
GVF Erinyes (myśliwiec szturmowy)
GTF Ares (myśliwiec szturmowy)
Typ działek: GTW Subach HL-7
GTW ML-90 Morning Star
GTW-5 Prometheus S
GTW-19 Circe
GTW-83 Lamprey
GTW-66 Maxim Cannon
Typ rakiet: GTM MX-64 Rockeye
GTM MX-6 Tempest
GTM-19 Harpoon
GTM-4 Hornet Swarm
GTM-4a Tornado
GTM-14 EMP Adv.
GTI TAG-B

Uwaga: Wybór statku i uzbrojenia obowiązuje na dwie misje - tę i następną. Warto również mieć na uwadze, że tak stan pancerza, jak zasobów nie jest odnawiany - przechodzi na ostatnią misję. Ja wybrałem GTF Ares, podwójne działka Kayser i podwójny ładunek rakiet Tornado (łącznie 144 sztuki).

Opis:

Twoje zadanie polegać będzie eliminowaniu wrogów przez 10 minut - czas niezbędny Bastionowi na dotarcie do węzła. Nie będzie to trudne - z eskorty Bastion pozostały wprawdzie 3 okręty - mocno potrzaskane krążowniki klasy Aeolus (Templar, Malta, Ertanax), jednak to one będą stanowić pierwotny cel bombowców. Mimo to staraj się nie dopuścić do tego, by któryś z bombowców miał szansę pokrzyżowania tak ambitnych planów dowództwa. Niszcz kolejne grupy bombowców (Nephilim, Seraphim, Nahema) i wystrzeliwane przez nie Cyclopy. W wolnych chwilach zajmij się eliminowaniem pojawiających się na początku i końcu misji myśliwcami grup Cancer (SF Basilisk) i Virgo (SF Dragon). Na minutę przed planowanym wejściem Bastiona w portal - wezwij Hygeię - w ten sposób rozpoczniesz kolejną misję z pełnym ładunkiem Tornado.

Zadanie 40B

Sugerowany poziom trudności: łatwy

Cele:

Podstawowy: Chroń konwoje
Drugorzędny: Zapobiegnij wejściu Shivan w węzeł skokowy do Vegi.
Dodatkowy: brak

Typ statku: jak w misji 40A
Typ działek: jak w misji 40A
Typ rakiet: jak w misji 40A

Uwaga: pamiętaj, że zaczynasz dokładnie w takim stanie, w jakim ukończyłeś poprzednią.

Opis:

Ostatnie zadanie - polegające na ochronie konwojów wycofujących się w kierunku węzła skokowego do Vegi - możesz zaliczyć czekając gdzieś w miarę spokojnym miejscu przez 10 minut i następnie, w momencie, gdy zostanie ci powiedziane, że Capella zmienia się w supernową - ucieczka przez węzeł. Możesz jednak (choć pamiętaj, że twoje dokonania w niej nie zostaną nigdzie odnotowane) walczyć jak dotychczas - eliminować bombowce, angażować się w walkę z capshipami itd.
Warto też wiedzieć, że bezcelowe jest w obliczu chaosu z jakim zetkniesz się w tej misji podawanie wytycznych - najprościej w świecie chodzi o to, by przeżyć - reszta, czyli straty w konwojach się w gruncie rzeczy nie liczą...
W trakcie walk dwa krążowniki klasy Cain - "Bane" i "Melchom" będą próbować przedrzeć się do Vegi. Zniszcz je jeśli uważasz, że poddanie walki nie jest w twoim stylu.

Zakończenie misji może przybrać jeden z dwu scenariuszy - walczysz do końca i giniesz bohatersko w wybuchu supernowej, bądź na dźwięk słów "transportowiec Miranda opuścił system Capella" - przerzuć całą moc na silniki i leć w kierunku węzła skokowego. Dotarcie tam na co najmniej 10 sekund przed eksplozją (czas niezbędny na uruchomienie napędu podprzestrzennego) oznacza życie. W rzeczy samej jednak ostatnia przemowa admirała Petrarcha z Aquitaine nie będzie się niemal różnić - wybór więc należy do ciebie...

KONIEC

Gem.ini

producent: Interplay
platforma: PC

Star Trek Armada

Star Trek Armada to pierwsza strategia czasu rzeczywistego tocząca się w realiach Star Trek: The Next Generation. Fabuła opowiada o wydarzeniach, które rozgrywają się po Wojnie Dominion. Trzy rasy (Federacja, Klingoni i Romulanie) intensywnie rozwijają się w czasach pokoju. Wszyscy stają przed nowymi wyzwaniami, gdy pojawia się niespodziewany gość z systemu Alpha Quadrant, Borg.

Strategia walki Federacji

Federacja dysponuje potężną flotą i równie znakomitymi statkami, ale nie dysponuje za to, w przeciwieństwie do pozostałych ras, jakąś specjalną bronią. Głównym zadaniem floty jest ochrona planet i kolonii oraz prowadzenie działań wywiadowczych. Do tego ostatniego celu najlepiej nadają się jednostki klasy Venture. Praktycznie nieprzydatne do walki, są tanie w produkcji i łatwo je zniszczyć. Za to perfekcyjnie służą do zwiadu (a to bardzo ważna sprawa i to zarówno w trybie single, jak i multiplayer). Jest to o tyle istotne, że Klingoni i Romulanie używają systemów utrudniających wykrycie. Grając przeciwko nim, powinieneś poświęcić znaczne środki na badania, dzięki którym będziesz mógł upgrade'ować jednostki klasy Venture. Łatwiej wtedy wykrywać statki Klingonów i Romulan korzystające z systemów utrudniających wykrywanie, a stosujących taktykę "błyskawicznego ataku i szybkiego odwrotu". Rozmieszczaj jednostki zwiadowcze oraz sensory wokół bazy oraz w pobliżu ważnych obiektów. Unikniesz przykrych niespodzianek. Oczywiście warto również zapuszczać się na tereny wroga i tam w pobliżu "szlaków żeglugowych" obserwować ruchy jego jednostek. Następnie zainwestuj w Dilithium Moon, aby dowiedzieć się, czy przeciwnik dobrze się przygotował do obrony, czy też jest nie przygotowany na niespodziewany atak.

Bronią idealnie nadającą się do zwalczania artylerii wroga są torpedy Steamrunner. Beznadziejnie spisują się w walce z szybkimi i zwinnymi statkami (nieco lepiej jest z powolnymi). Dlatego nie masz co wysyłać jednostki uzbrojonej w torpedy Steamrunner do większych bitew. Mają one za to większy zasięg niż artyleria wroga i proponuję używać torped Steamrunner do ich likwidowania bez narażenia własnej floty. Artyleria napędzana Steamrunner przydaje się także w niektórych bitwach. Jeżeli wyprodukujesz je w swoich laboratoriach, to możesz podczas bitwy wykorzystać unieruchamiając najbliższego wroga. Nie jest to, co prawda, tak skuteczne jak Nebulańskie przyrządy do zakłócania tarcz, ale nieraz użycie Steamrunner może przechylić wynik bitwy na Twoją korzyść. I to z kilku powodów. Po pierwsze, wróg potraktowany Steamrunner zostaje zastopowany. W tym momencie możesz unieszkodliwić jego osłony i teleportować na jego pokład swoich ludzi. Po drugie, unieruchomiony statek to łatwy cel dla torped Steamrunner. I wreszcie po trzecie, można używać Steamrunner w bliskiej odległości takich anomalii, jak np. czarnych dziur. Wystarczy potraktować wroga Steamrunner i wchłonie go czarna dziura. See yaa!

Jednostki klasy Defiant perfekcyjnie nadają się do ataków "traf i zmykaj". Miny klasy Defiant proponuję rozmieścić dokoła Twojej bazy oraz stacji górniczych. Rozstawione przez statki klasy Defiant miny lokalizują, a następnie przyczepiają się do kadłuba atakujących jednostek przeciwnika powodując olbrzymie szkody. Miny sprawdzają się całkiem nieźle także podczas bitew. Wystarczy dobrze pokierować grupą złożoną z jednostek Defiant. Tak, aby miny znalazły się na szlaku atakującego wroga. Uszkodzonego przez miny przeciwnika łatwo się dobija.

Jednostki klasy Defiant dodatkowo warto wykorzystywać jako stosunkowo tanie transportery oraz do wiązania defensywy wroga. Kiedy zbliżysz się do bazy przeciwnika, wyślij jednostki Defiant, aby skupiły na sobie ogień artylerii, a jednocześnie resztą floty podleć z drugiej strony do celu. I wreszcie ostatnią zaletą Defiant jest możliwość wykorzystywania ich do uzupełniania załóg na ważniejszych jednostkach (np. Sovereign, Akira, Nebula). Przed każdą bitwą sprawdź stan ich załóg i w razie potrzeby przetransportuj z pokładów Defiant odpowiednią ilość załogi.

Częstokroć o wyniku bitwy może zadecydować użycie przyrządów do zniekształcania czasu. Przyrządy te zatrzymują czas w określonym miejscu. Gdy w takim miejscu znajdzie się przeciwnik, łatwo się z nim rozprawić koncentrując na nim ogień ze wszystkich jednostek. Poza walką można także z przyrządów skorzystać do celów "zarobkowych", czyli obrabowania (co za brzydkie wyrażenie) złóż mineralnych wroga. Po wykryciu Dilithium Moon użyj przyrządów i wyślij swoje wojska w celu unicestwienia ochrony. Później wszystko idzie jak po maśle.

Jednostki klasy Nebula dysponują czterema specjalnościami. Z racji tego odgrywają istotną rolę we flocie Federacji. Najważniejszą zaletą jednostek Nebula jest możliwość wyłączania wrogich osłon. Używaj tego urządzenia na największej jednostce wroga (szczególnie, kiedy walczysz z Borgiem), a potem skoncentruj na nim ogień wszystkich jednostek. Pamiętaj jednak, aby nie grupować jednostek klasy Nebula oraz żeby używać urządzeń kolektywnie, koncentrując się na tych samych statkach przeciwnika. Pozostałe bronie Nebula nie są już tak potężne, co nie znaczy słabe. Bardzo przydatny jest tak zwany "efekt gemini". Użyty na Twoim statku spowoduje jego... pomnożenie. Zyskujesz na krótki czas dodatkową siłę ognia. Nie napiszę chyba nic odkrywczego doradzając użycia "efektu gemini" na największej jednostce. Efekt ten znakomicie się sprawdza w małych bitwach, ale nie licz na to, że pomoże Ci wygrać większą potyczkę. Dobrze też statki klasy Nebula spisują się w defensywie, chroniąc pozostałe jednostki. Przydatny jest zwłaszcza tzw. "engineering team", który służy do naprawy uszkodzonych statków.

Strategia walki Klingonów

Systemy maskujące oraz kilka specjalnych broni to główne zalety potęgi militarnej Klingonów. Nie można oczywiście zapomnieć o najważniejszych cechach Klingonów, czyli honorze i zasadach.

Statki klasy Fek'Lhr mają cztery specjalne bronie. Operują one na podobnej zasadzie jak we flocie Federacji jednostki Nebula, a u Borgów Diamond. Najsilniejszą bronią wydaje się być tzw. "death chant", czyli efekt podobny w działaniu do "bloodlust" znanego z klasycznych riltajmów jak chociażby Warcraft 2. Stosuje się go na własnych jednostkach i podnosi on efektywność ognia oraz skuteczność poszczególnych załóg. Pamiętaj jednak, aby stosować "death chant" tuż przed samym atakiem, żeby jego skuteczność była jak najbardziej efektywna. Efekt ten nie działa zbyt długo i to jest z pewnością jego wadą. Kiedy już użyjesz "death chant", to skoncentruj swój ogień na najpotężniejszej jednostce wroga.

Pozostałe bronie, czy raczej specjalności klasy Fek'Lhr są również dobre, ale już nie tak skuteczne podczas bitew. "Burzy jonowej" (ion storm) używaj przeciw strukturom oraz powolnym

statkom. Ten efekt ma mały zasięg, więc wróg może łatwo się wymknąć, jeżeli dysponuje odpowiednią szybkością. Rozpraszacz energii (energy dissipator) oraz "fala odrazy" (repulsion wave) działają bardzo dobrze, ale tylko na konkretne jednostki lub pewnych sytuacjach. W przypadku zaatakowania przez wroga specjalną bronią, można z dużym prawdopodobieństwem posłużyć się rozpraszaczem energii, który "wyssie" energię atakującego przeciwnika. Z kolei repulsion wave cofa jednostkę wroga (teraz rozumiecie skąd ta dziwna nazwa?) i wyłącza jego napęd. Jeżeli całe zdarzenie wydarzy się w pobliży czarnej dziury, to sprawa zakończy się podobnie, jak w przypadku użycia Steamrunner.

Statki klasy SuQ'Jagh całkiem nieźle spisują się w walce oraz w starciach ze słabo chronionymi kopalniami. Oddział komandosów infiltruje wrogą jednostkę lub bazę i likwiduje ich załogę. Gdy komandosi wybiją już całą załogę wrogiego statku lub kopalni, to możesz ją przejąć. Pamiętaj jednak o kilku sprawach. Po pierwsze, nie możesz użyć komandosów na jednostce dysponującej osłonami. Po drugie, nawet, gdy na wrogim statku znajdują się komandosi możesz kontynuować ogień, czyli razić go pociskami. Po trzecie, oddział nie ma za wielkich szans w starciu z większymi jednostkami lub bazami.

Do zwiadu używaj jednostek posiadających urządzenia maskujące. Nie powinny one zostać wykryte pod warunkiem, że bazy wroga nie dysponują ulepszonymi systemami wykrywania oraz jednostkami do tego przeznaczonymi. Po wykryciu bazy wroga, użyj statków lub oddziałów komandosów i po sprawie.

Aby uzyskać najwyższy stopień technologii Klingonów, potrzebna jest cierpliwość oraz spore zasoby dóbr materialnych (a raczej mineralnych). Nagrodą za Twój trud są jednostki klasy Jach'Eng. Uzbrojony w potężną broń, Jach'Eng może zostać użyty tylko raz, ale za to przeważnie ma to decydujący wpływ na wynik bitwy. Niestety rozpoczęcie produkcji Jach'Eng nie pozostaje bez wpływu na Twoją sytuację militarną. Skoncentrowanie się na zbieraniu środków potrzebnych do produkcji wpływa ujemnie przede wszystkim na defensywę, ofensywę i daje czas potrzebny przeciwnikowi na atak. Wyjściem z takiej sytuacji jest stworzenie silnego zwiadu przed rozpoczęciem produkcji Jach'Eng. Dzięki temu posunięciu będziesz wiedział, jakie posunięcia planuje wróg. Jeżeli będzie się on zachowywał zachowawczo (tzn. będzie budował umocnienia obronne), to spokojnie możesz budować Jach'Eng. W innym przypadku musisz przygotować się najpierw na odparcie ataku i odłożyć tworzenie Jach'Eng na później. Używając Jach'Eng, uważaj, aby na kursie fali nie znalazły się Twoje jednostki, bo będzie to Cię kosztować ich stratę.

Strategia walki Romulan

Potęga floty Imperium Romulan opiera się na systemach maskujących oraz kilku unikalnych broniach. Dzięki temu mogą się niepostrzeżenie wślizgnąć pomiędzy wrogą armadę i uczynić pośród niej prawdziwe spustoszenie.

Jednak najciekawszą bronią Romulan są... szpiedzy. Są oni zaokrętowani na jednostkach klasy Shrike. Szpiedzy dostarczają nieocenione informacje na temat floty przeciwnika. Dokładnie informują o jej ruchach oraz sile. Jako że statki Shrike korzystają z systemów maskujących, najlepiej jest używać szpiegów w pierwszej fazie wojny, gdy przeciwnik nie stosuje jeszcze urządzeń wykrywających. W późniejszym etapie jest to o wiele trudniejsze i dużo bardziej niebezpieczne zadanie. A jak się używa szpiegów? To proste. Włączasz maskowanie na statku klasy Shrike i zbliżasz się do wroga. Następnie lokujesz szpiega na pokładzie wrogiej jednostki lub stacji. Możesz nawet zaryzykować i spróbować umieścić go w głównej bazie wroga, dzięki temu będziesz miał szczegółowe informacje na temat wszystkich jego jednostek oraz baz czy kopalń. Dysponując takimi informacjami, spokojnie przygotuj i zaplanuj atak.

Romulańskie systemy maskujące doskonale sprawdzają się w początkowej fazie wojny do przeprowadzania zwiadów oraz robienia zasadzek. Wystarczy zamaskować kilka potężnych jednostek w bazie i poczekać na atak wroga. Kiedy to nastąpi, spotka go bardzo przykra niespodzianka! W podobny sposób można polować na jego zagony zwiadowcze. Pewnym problemem jest fakt, iż prawie wszyscy wrogowie szybko zaczynają produkcję systemów wykrywania i rozmieszczają w strategicznych punktach sensory. Dlatego jeżeli planujesz niespodziewany atak najpierw musi uporać się z sensorami. Wyślij przodem jednostki do zwalczania umocnień i zlikwiduj sensory. Dopiero wtedy skorzystaj z systemów maskujących i niezauważony podleć do bazy wroga.

Jednostką spełniającą podobną rolę jak Nebula w barwach Federacji, czy Diamond u Borga jest Romulański Shadow. Shadow posiada również cztery specjalności, z których najbardziej przydatną jest Holo-Emitter. Efekt ten wspaniale sprawdza się podczas większych potyczek. Działa on na sensory wroga w ten sposób, że bierze on swoje własne jednostki za Twoje! Wynik jest łatwy do przewidzenia. Powstaje totalne zamieszanie. Psychonic Blast działa z kolei znakomicie na większe jednostki, takie jak np. Cube z floty Borga. Broń ta doprowadza do obłędu załogę ostrzelanego statku. Zaczynają się oni wzajemnie zabijać. W tym czasie spokojnie możesz go dobijać ze swoich dział.

Romulańskie statki klasy Warbird są jednymi z najbardziej ofensywnych spośród występujących w grze. I to nie tylko ze względu na potężne uzbrojenie czy też pancerz, ale główną ich zaletą jest tzw. Shield - Inversion Beam.

Efekt ten działa w ten sposób, że odbiera wrogiej jednostce energię z osłon i przenosi ją do własnych rezerw. Dzięki temu Warbird zyskuje dodatkowe osłony. Jeżeli użyjesz Shiled - Inversion Beam w połączeniu z pozostałą bronią znajdującą się na pokładzie Warbird to bez problemu zniszczysz prawie każdego wroga. Przecież pozbawiony osłon statek to dla Ciebie nie lada gratka.

Z drugiej jednak strony praktycznie każdy atak wroga jest skierowany w pierwszej kolejności właśnie na jednostki klasy Warbird. Z tego też powodu najlepiej jest użyć Shield - Inversion Beam na największym statku przeciwnika. Nie tylko go osłabisz, ale również znacznie wzmocnisz swe osłony. Dodać jeszcze muszę, że podobnie jak pozostałe statki Romulan, również Warbird dysponuje systemem maskującym.

Strategia walki Borga

Największymi i najbardziej wytrzymałymi jednostkami, występującymi w Star Trek Armada, są tzw. Cube. Ich potęga pochodzi od znacznej ilości zużytego do ich produkcji dilithum. Inną, groźną bronią Borga jest asymilacja oraz statki klasy Diamond. Umiejętne wykorzystanie tych zalet prowadzi do zwycięstwa.

Asymilacja to zdaje się najdziwniejsza broń w grze. Dwa statki Borga, tzw. Assimilator oraz Cube, omijają osłony wroga i transferują na jego pokład "trutnie". Powoduje to co prawda zmniejszenie członków załogi Assimilatora lub Cube, ale równocześnie następuje błyskawiczny spadek liczby załogi na wrogim statku. Cały trik i skuteczność asymilacji polega na dobrej współpracy pomiędzy oboma jednostkami Borga. Assimilator powinien mieć ustawioną opcję Auto - Assimilator, a Cube włączoną i skierowaną na przeciwnika wiązkę. Oczywiście taka współpraca wymaga dość znacznych środków, ale opłaca się. Po asymilacji wrogiego statku, od razu wyślij go do własnej bazy w celu naprawy oraz obsadzenia go własną załogą. Jest duża szansa, że uda się go oczyścić i będzie on w pełni funkcjonował. Jeżeli jednak jesteś zbyt daleko od bazy lub czujesz, że jednostka może zostać podczas tej drogi zaatakowana, to użyj transportowca, aby pozbyć się "trutni". W ten sposób możesz asymilować wrogie bazy, kopalnie oraz statki. Jeżeli wykonasz asymilację na statku konstrukcyjnym, to możesz następnie budować wszystkie konstrukcje przeciwnika.

Jednostki klasy Diamond dysponują czterema potężnymi broniami i spełniają mniej więcej taką samą rolę jak we flocie Romulan Shadow, a w barwach Federacji Nebula. Nie musisz jednak uzbrajać statków Diamond we wszystkie te bronie. Skoncentruj się jedynie na tych, które potrzebujesz w danej misji. Najczęściej będzie to chyba Ultritium Burst. Sprawdza się on znakomicie w starciach z większymi grupami wroga. Uruchom tą broń w pobliżu formacji przeciwnika, a zostaną wyłączone ich osłony. Wtedy użyj zwykłej artylerii lub asymilacji. Pozostałe bronie nie są już tak skuteczne, ale w pewnych sytuacjach znakomicie się sprawdzają. Shield Remodulation używa się na jednostkach klasy Cube, dzięki czemu stają się one praktycznie niemożliwe do pokonania.

Solucja

Misje Federacji

Dowodzony przez Jean - Luc Picarda USS Enterprise napotyka statek z przyszłości, USS Premonition. Od członków jego załogi dowiaduje się o ponurej przyszłości Ziemi oraz systemu Alpha Quadrant. Jednak najgorsze jeszcze przed nim...

Misja 1 - Premonitions

Jean - Luc Picard przybywa do systemu. Wojna została co prawda zakończona, ale gdzieniegdzie pałętają się jesz-

cze niedobitki Dominion, którzy nie akceptują traktatu Dominion z Federacją. Zadaniem USS Enterprise jest patrolowanie systemu i niszczenie buntowników.

Cel 1: Zbudować bazę. Zbudować kopalnię. USS Enterprise nie może zostać zniszczony.
Zadania są całkiem przejrzyste i łatwe. Zaczynasz w południowo-wschodniej części mapy. Natomiast główne siły wroga znajdują się na północnym zachodzie. Ulokuj swoją małą armadę na północno-zachodniej stronie planety i spokojnie czuwaj. Następnie wybierz statek konstrukcyjny i skieruj go w kierunku planety. Przy niej wybuduj bazę. Dlaczego blisko planety? Ponieważ baza produkuje więcej ludzi, gdy znajduje się w niewielkiej odległości od planety. Poczekaj cierpliwie, aż powstanie baza i wtedy poleć statkiem konstrukcyjnym we wschodni obszar mapy. Wybuduj kopalnię w bliskiej odległości od księżyca. Niedługo potem zacznie się wydobycie Dilithium.

Cel 2: Zniszczyć wszystkie wrogie statki w sektorze. USS Enterprise musi przetrwać.
Ponownie jasne cele i niezbyt trudne zadanie przed Tobą. Kiedy powstanie baza oraz kopalnia, sensory wykryją obecność jednostek Jem'Hadar. Zgrupuj wszystkie trzy swoje statki bojowe (użyj w tym celu klawiszy CTRL i 1). Poczekaj aż pojawią się wrogie niszczyciele i wtedy wyeliminuj je. Ogień ze wszystkich jednostek koncentruj zawsze na tym samym wrogu i niszcz je po kolei. Możesz również nie czekać tylko samemu poszukać wroga (opcja "search and destroy"), ale jeśli w tym samym czasie zostanie zaatakowana baza i kopalnia to musisz błyskawicznie wrócić i ją obronić.

Cel 3: Obronić Premonition przed Borgiem. USS Enterprise i USS Premonition muszą ocaleć.
Kiedy już wytropisz i zniszczysz wszystkie jednostki Jem'Hadar w tym sektorze, sensory wykryją dziwną anomalię. Z cut-scenki dowiesz się, że w sektorze nagle znalazł się statek Federacji z przyszłości. Jest on właśnie ścigany przez dwie jednostki Borga. Musisz go ocalić z tej beznadziejnej sytuacji.
Błyskawicznie wybierz trzy swoje jednostki (proponuję użyć klawiatury, gdyż jest szybciej) i skieruj je na północny zachód mapy. Na małej mapce u góry ekranu możesz zobaczyć co się teraz dzieje z USS Premonition. Jest on bliski zagłady ciągle ostrzeliwany przez wroga. Gdy tylko zjawisz się na miejscu potyczki, skoncentruj ogień wszystkich jednostek na jednym wrogu. Po jego wykończeniu przenieś ogień na drugi. Zwróć jednak uwagę, gdzie znajduje się Premonition, aby przypadkiem nie dostało mu się od Ciebie. Ta potyczka jest doskonałym treningiem przed następnymi, większymi bitwami. Dlatego warto wypróbować kilka wariantów walki.
Po wyratowaniu USS Premonition i rozprawieniu się ze statkami Borga dowiesz się o sytuacji w przyszłości. Nie wygląda ona różowo.

Misja 2 - Paradise Revisited

Misja rozpoczyna się w momencie, gdy dowodzony przez Worfa USS Avenger (jednostka klasy Defiant) jest uzbrajana w miny (stawia je się w pobliżu baz wroga). Załadunek min rozgrywa się w systemie Baku przy bazie Starbase 40 i kilku stanowiskach działek obronnych. Tyle dowiadujemy się z filmiku, który ukazuje nam jeszcze zbliżające się do bazy statki bojowe Son.

Cel 1: Obronić bazę przed atakiem Sona. Worf musi przeżyć.
Wybierz od razu swoje jednostki, aby odeprzeć atak Sona. Skoncentruj swój ogień (także działek!) na pancerniku i użyj min załadowanych na USS Avenger. Pomiędzy nacierającymi falami wroga sprawdzaj czy załogi Twoich jednostek są uzupełniane przez ludzi z bazy. Kilka kolejnych fal będzie większych od tej pierwszej, ale nie przejmuj się zbytnio. Jakoś sobie poradzisz, jeżeli rozsądnie rozmieścisz jednostki. Większość napastników przybywa ze wschodu i tylko część z północy.

Cel 2: Wybudować statek konstrukcyjny.
Gdy tylko w sektorze zapanuje względny spokój, dostaniesz nowe polecenia. Kliknij na bazie i wybierz opcję budowania (Build), a następnie Construction Ship. Nie zaprzestawaj jednak pilnowania bazy. Cały czas patroluj teren wokół niej i przechwytuj wrogie jednostki.

Cel 3: Wybudować przy pomocy statku konstrukcyjnego kopalnię.
Po wykonaniu poprzedniego zadania czeka na Ciebie kolejne wyzwanie. Zaznacz statek konstrukcyjny i poleć nim w kierunku księżyca dilithium, który znajduje się w pobliżu bazy. Następnie wybierz opcję budowania i Mining Station. Budowę rozpocznij jak najbliżej księżyca.
W czasie, gdy statek konstrukcyjny będzie budował kopalnię, uważaj na potencjalnych napastników. Zwróć szczególną uwagę na kierunek północny księżyca. Stamtąd pojawią się na pewno wrogie statki.

Cel 4: Wybudować port za pomocą statku konstrukcyjnego. Wybudować w porcie jakąkolwiek konstrukcję.
W nagrodę za wybudowanie kopalni czeka Cię nie byle jaka nagroda, czyli możliwość zbudowania portu. Zaznacz statek konstrukcyjny, wybierz opcję budowy, a potem kliknij na ikonce portu (Shipyard). Możesz go wybudować gdziekolwiek, ale według mnie najlepszem do tego miejsce znajduje się pobliżu działek obronnych. Oczywiście podczas budowy portu nie zapominaj o nadlatujących ciągle statkach Sona. Pojawiają się one z północy oraz ze wschodu.
W tym czasie powinno już trwać wydobycie dilithium, więc gdy tylko zakończy się proces budowy portu, rozpocznij budowę nowych jednostek Federacji. W tej misji możesz wybudować dwie klasy: Defiant i Venture. Zbuduj trzy Defiant oraz dwa Venture.

Cel 5: Zniszczyć pozostałe statki Sona
Podczas budowania kolejnych jednostek dostaniesz z dowództwa Floty sygnał, że w sześć statków Sona zostało wykrytych koło Briar Patch oraz Baku. Możesz zapolować na nie (zgrupuj wszystkie statki i daj opcję "search and destroy") lub też poczekać na ich atak. To drugie rozwiązanie jest chyba lepsze, gdyż zapewnia Ci dodatkowy ogień w postaci działek obronnych.
Po wyeliminowaniu wroga, dowództwo Floty skontaktuje się z Worfem i poleci mu natychmiast wrócić do Qonos. Kruche przymierze pomiędzy Federacją a Klingońskim Imperium ponownie stanęło pod znakiem zapytania.

Misja 3: Vendetta

Worf rozpoczyna podróż powrotną do domu. Droga ta wiedzie przez niebezpieczny system Ikolis Expense. Roi się tam od asteroidów oraz anomalii pogodowych. W cut-scence ujrzysz jak Worf natyka się na agresywnie nastawionych Klingonów. Według ich dowódcy radzie Klingonów grozi poważne niebezpieczeństwo i...

Cel 1 - Przeprowadzić Worfa szczęśliwie przez Ikolis Expanse
Sytuacja jest nieciekawa, bowiem jednostka Worfa znajduje się pod obstrzałem trzech jednostek Klingońskich. Pomimo, że Worf jest doskonałym dowódcą i taktykiem, a Avenger dysponuje świetnym uzbrojeniem, dlatego musisz uciekać. Spójrz na małą mapkę i zwróć uwagę, gdzie radar miga. Tam znajdują się anomalie pogodowe. Aby uciec musisz przez nie przelecieć. Nie należy to do najprzyjemniejszych rzeczy, ale sytuacja jest zbyt groźna, aby się zastanawiać. Pamiętaj, że po trafieniu w jedną, radar wyświetla Ci położenie następnej. Wleć do anomalii (takiej niebieskiej ławicy). Klingoni cały czas będą Cię ścigać, ale wewnątrz ławicy przestają działać osłony, broń oraz wszelkie specjalne funkcje. Klingoni nie mogą Cię zatem ostrzeliwać. Oczywiście nie możesz wiecznie korzystać z azylu zbawiennej ławicy. Zlokalizuj więc kolejną ławicę i czmychnij do niej. Powinna się znajdować na północny wschód od Avengera. Tylko przypadkiem nie zwalniaj lub nie zatrzymuj się. Cały czas musisz być w ruchu. Kiedy znajdziesz opuszczony niszczyciel Jem'Hadar otrzymasz nowe polecenia.

Cel 2: Przetransportować ludzi na pokład opuszczonego statku i objąć nad nim kontrolę.
Aby przejąć kontrolę nad niszczycielem Jem'Hadar, podleć do niego i wybierz opcję transportowania na Avenger. Jak to zrobić? Popatrz na górny pasek. Znajdziesz tu ikonkę kształtem przypominającą człowieka. To właśnie opcja transportowania. Kliknij na ikonce, a potem umieść kursor na statku Jem'Hadar. Wyznacz pięciu ludzi do kierowania opuszczoną jednostką. Kiedy statek jest już pod Twoją kontrolą możesz zaprzestać transportu, klikając jeszcze raz na ikonce Avenger. Podczas tej operacji miej cały czas na uwadze fakt, że jednostki Klingonów cały czas na Ciebie polują, więc nie guzdraj się! I trzymaj się w pobliżu niebieskiej ławicy. Dzięki temu będziesz w miarę bezpieczny w czasie, gdy będziesz opanowywał niszczyciel Jem'Hadar. Teraz rusz się niszczycielem i wleć do zielonej ławicy, aby naładować osłony. Następnie poleć Avenger do ławicy, która znajduje się w kierunku północno-zachodnim. Jest ona umiejscowiona przy samym pasie asteroidów. Schowaj się w niej, aby uniknąć ponownie ognia Klingonów. Potem przeskocz do czerwonej ławicy na wschodzie. Wlatując w nią

utracisz osłony. Równocześnie zaczniesz tracić załogę. Szybko omiń ławicę i skieruj się na wschód.

Cel 3: Zniszczyć bazę emitującą promieniowanie.
Chwilę po opuszczeniu czerwonej ławicy dostaniesz nowe instrukcje. Na szczęście statki klingońskie w międzyczasie zrezygnowały z pościgu. Zlokalizuj bazę i podleć do niej jak najbliżej Avengerem. Postaw miny i zaatakuj bazę normalną artylerią. Powinno pójść łatwo.

Cel 4: Przelecieć do następnej dziury.
Po zniszczeniu wrogiej bazy powróć na kurs prowadzący na wschód mapy i do kolejnej dziury. Po drodze napotkasz opuszczoną jednostkę Ferengi. Jeżeli masz wystarczającą ilość załogi, to możesz ją przejąć, transportując ludzi na jej pokład z Avenger. Kiedy już Ferenga będzie pod Twoją kontrolą wleć w dziurę. Pojawisz się w pobliżu pasa asteroidów, w miejscu, gdzie już wcześniej byłeś. Następna dziura leży daleko na zachodzie. Poleć na północ od dziury. Tam napotkasz opuszczony niszczyciel Sona (myślałby kto, że po kosmosie walają się wszędzie opuszczone statki ;)). Znowu możesz przejąć tę jednostkę, jeśli dysponujesz odpowiednią liczbą ludzi. Po jego przejęciu (lub też nie) powróć na kurs północny. Wkrótce ujrzysz zieloną ławicę. Ma

ona w przeciwieństwie do innych cudowną właściwość. Kiedy do niej wlecisz osłony Avenger naładują się maksymalnie. Po wyleceniu z niej leć dalej cały czas na północ aż dolecisz do opuszczonej bazy.

Cel 5: Przetransportować ludzi na opuszczoną bazę i port oraz objąć nad nimi kontrolę. Rozpocząć budowę posiłków w porcie.
Rozkazy, które miałeś wcześniej, zmienią się w chwili, gdy zauważysz opuszczoną bazę. Podleć jak najbliżej i przetransportuj ludzi z Avenger do bazy. Kiedy będziesz miał nad nią kontrolę, wybierz opcję "recrew", aby zacząć produkować ludzi (liczba ich wskazywana jest na górze ekranu). Ludzi tych możesz następnie przenieść na pokład Avenger oraz pozostałych jednostek, aby uzyskać pełny stan załóg. Obok bazy znajduje się opuszczony port. Podleć do niego Avenger i przetransportuj do niego ludzi. Posiadasz szczupłe zapasy dilithium, więc rozpocznij budowę jednostki klasy Defiant. W tym samym czasie sensory ostrzegawcze wykryją trzy klingońskie statki zmierzające w Twoim kierunku. Zaparkuj wszystkie swoje jednostki w pobliżu zielonej ławicy i czekaj na wroga. Po ich zniszczeniu pojawią się kolejne trzy. Zostań przy zielonej ławicy i zniszcz je. Po tej potyczce, udaj się do bazy, aby uzupełnić załogi. Kiedy to zrobisz skieruj się na północ, a następnie na zachód do dziury.

Cel 6: Przelecieć do następnej dziury.
Niedaleko górnego skraju mapy, w drodze do dziury, napotkasz opuszczony statek klingoński klasy Vorcha. Zawładnij nim, dzięki systemowi transportu Avenger. Następnie proponuję powrócić do bazy w celu uzupełnienia załogi oraz skierować się do zielonej ławicy i naładować osłony. Potem wróć na poprzedni kurs prowadzący do dziury. Natkniesz się tym razem na trzy jednostki Klingonów. Po kolei zniszcz je. Nie powinieneś mieć kłopotów. Kontynuuj podróż wzdłuż pasa asteroidów. Tutaj znajdziesz kolejny opuszczony statek. Tym razem jest to klingoński Bird Of Prey. Wróć się do bazy, aby uzupełnić załogę. Następnie wleć do dziury (oczywiście, gdy Twa armada będzie w komplecie). Pojawisz się na południowy zachód od bazy. Ostatnia dziura jest na północnym-zachodzie. Zgrupuj wszystkie jednostki i skieruj się tam. Niedaleko dziury napotkasz tę samą armadę klingońską, która zaatakowała Worfa na początku misji. Mając do dyspozycji dość potężne siły, to Ty powinieneś być stroną atakującą. Skoncentruj ogień ze wszystkich jednostek na największym wrogu (klasy Negh'Var). Kiedy zostanie on zdemolowany w 50%, wycofa się z terenu bitwy. Jeżeli chcesz, to możesz go ścigać, ale jego zniszczenie nie jest konieczne. Po jego czmychnięciu lub zniszczeniu, rozpraw się mniejszymi jednostkami, a następnie skieruj się do dziury. To zakończy misję. Rozsiądź się wygodnie i obejrzyj filmik.

Misja 4 - Dark Omens

Jean - Luc Picard i USS Enterprise przybywają do bazy zdewastowanej przez Borga. W tym rejonie znajdują się też opuszczone statki Federacji. Spójrz zresztą na mapę, a ujrzysz na niej białe kropki oznaczające opuszczone statki. Sporo ich prawda? BARDZO ważną sprawą jest odzyskać część z nich, zanim nastąpi nieuchronny atak Borga.

Cel 1: Obronić bazę przed atakiem Borga. USS Enterprise musi przetrwać.
Przeszukaj wschodnie okolice bazy i kopalni. Znajdziesz dwa opuszczone statki konstrukcyjne niedaleko bazy i dwa frachtowce służące do transportu dilithium obok kopalni. Opanowanie ich poprawi Twoją sytuację diametralnie. Będziesz mógł wydobywać dilithium, fortyfikować bazę oraz produkować statki. Jak się domyślasz, im szybciej opanujesz te statki, tym szybciej będziesz gotów na przyjęcie Borga. Podleć zatem Enterprise do najbliższego statku i przetransportuj na jego pokład pięciu ludzi (nie będę się powtarzał i pisał, jak to się robi). Po przejęciu kontroli nad opuszczonym statkiem kliknij, ikonkę po prawej i wybierz opcję reparacji (repair) oraz uzupełnienia załogi (recrew). To spowoduje automatyczne odesłanie jednostki do bazy w celu naprawy oraz uzupełnienia załogi. Upewnij się tylko, czy baza znajduje się w odpowiedniej odległości. Kiedy już będziesz miał pełną kontrolę nad statkiem konstrukcyjnym, rozpocznij budowę platform z działkami oraz wyrzutni torped przed bazą oraz kopalnią. Borg zaatakuje zarówno bazę, jak i kopalnię, więc takie wzmocnienia defensywy są jak najbardziej na miejscu. Dodatkowo rozmieść na południu od bazy sensory, tak aby ostrzegały Cię w porę przed napastnikami. W tym samym czasie kontynuuj przejmowanie kontroli nad kolejnymi bezpańskimi statkami. Naprawiaj je i uzupełniaj załogi. Nie zapomnij również o USS Enterprise. Także uzupełnij jego załogę. Następnie zgrupuj wszystkie jednostki i podziel na dwie grupy. Jedną armadę ustaw przy platformach strzegących bazę, drugą obok kopalni. Borg zaatakuje obie te konstrukcje (o czym wspominałem już wcześniej). Podczas obrony pamiętaj o naprawianiu uszkodzonych w czasie ataku jednostek oraz uzupełnianiu załóg. Uszkodzone statki odsyłaj do portu. Jednocześnie skoncentruj się na drugim ważnym zadaniu, a mianowicie rozbudowie bazy. Wkrótce po przybyciu do bazy możesz

rozpocząć produkcję min oraz statków klasy Akira. Chwilę później możesz rozszerzyć produkcję o jednostki klasy Defiant. Jeżeli masz możliwości, to wybuduj drugi port, aby przyspieszyć produkcję. Polecam również budowę jednostek zwiadowczych klasy Venture w celu śledzenia poczynań floty Borga.

Cel 2: Obronić bazę przed atakiem zasymilowanych statków Federacji. Zniszczyć wszystkie jednostki Borga w sektorze. USS Enterprise musi ocaleć.
W pewnym momencie sensory wykryją obecność jednostek Federacji, które zmierzają w kierunku bazy. Gdy się zbliżą, ujrzysz, że faktycznie są to statki Federacji. Kłopot w tym, że kontrolę nad nimi dzięki asymilacji przejął Borg. Broń stację oraz kopalnię w ten sam sposób, co przed zwykłym atakiem Borga. Cały czas kontynuuj także budowę jednostek klasy Defiant i Akira aż będziesz dysponował czterema lub pięcioma jednostkami każdej z tych klas. Dysponując takimi siłami powinieneś poradzić sobie z flotą Borga.

Cel 3: Znaleźć i zniszczyć bazę Borga.
Po eksterminacji zasymilowanych statków dostaniesz nowe rozkazy. Odkryć gdzie znajduje się baza Borga i zniszczyć ją. Bastion ten jest ulokowany na południowej krawędzi mapy. Zorganizuj swoją flotę w jedną grupę i skieruj się na południe od bazy. Po drodze napotkasz różne struktury oraz platformy z konstrukcjami defensywnymi. Najpierw rozpraw się właśnie z platformami i statkami Borga. Struktury mogą poczekać. Aby szybciej wyeliminować jednostki wroga, użyj specjalnych broni jednostek klasy Defiant oraz Akira. Po zniszczeniu platform i statków zajmij się strukturami. Dokładnie oczyść całą południową część mapy, odkrywając przy okazji cały teren. Kiedy już to uczynisz, misja zostanie zakończona sukcesem.

Misje Klingonów

Klingoni nie mają czasu zawracać sobie głowy problemami Federacji z Borgiem. Sami są uwikłani w wewnętrzne konflikty. Kanclerz Martok musi poradzić sobie z klingońskim rebeliantem Toral, który wszedł w posiadanie miecza Kahless. Daje on mu możliwość prawowitego objęcia tronu. W misjach klingonów Martok zdaje sobie sprawę z istniejącego zagrożenia...

Misja 5 - To The Gates Of Sto'Vo'Kor

Kampania klingońska rozpoczyna się w momencie, gdy Martok ze swoją flotą przybywa do sektora Gamma Eridon, gdzie znajduje się klingońska baza atakowana przez Borga. W otwierającej cut-scence obejrzysz, jak flota Martoka dobiera się do napastników.

Cel: Zniszczyć wszystkie jednostki Borga w sektorze. Ochronić bazę Klingonów. Martok musi przeżyć.
Rozkazy są proste i przejrzyste. Sytuacja wygląda tak, że posiadasz bazę na wschodzie mapy oraz narażoną na ciągłe ataki kopalnię daleko na zachodzie. Borg konsekwentnie atakuje obie te struktury, więc proponuję od razu wybudować przy nich platformy z działkami. Zbuduj najpierw port. Zanim jednak zaczniesz budować statki, proponuję wybudować centrum zbrojenia (weapon center). Dzięki temu będziesz mógł produkować lepsze jednostki, jak np. klasy Vor'Cha czy SuQ'Jagh. Jeżeli tego nie uczynisz, to będziesz mógł budować co najwyżej statki klasy Bird Of Prey, które nie mają zbyt wielkich szans w starciach z wrogiem (przynajmniej nie takich, jak Vor'Cha i SuQ'Jagh). Po rozpoczęciu budowy centrum uzbrojenia, przystąp do obrony stacji oraz kopalni przed atakami Borga. Siły, którymi dysponujesz na początku powinny Ci wystarczyć do odparcia wroga, zanim powstanie centrum uzbrojenia i rozpocznie się produkcja jednostek klasy Vor'Cha i SuQ'Jagh (buduj więcej tych pierwszych!). Borg wyśle kilka różnych statków, w tym potężne Cube. Skoncentruj na tej jednostce całą swoją artylerię i użyj dodatkowo min grawitacyjnych oraz torped. To powinno zapewnić sukces. Po pierwszym ataku rozdziel swoją flotę na dwie części i umieść je obok bazy i kopalni. Nie zapomnij o budowaniu platform obronnych i wysyłaniu ciężko uszkodzonych jednostek z powrotem do bazy w celu naprawy i uzupełnienia załogi. Możesz również wybudować kolejnego frachtowca, aby wydobycie dilithium szło szybciej. Kiedy już będziesz dysponował co najmniej trzema jednostkami każdej klasy, przejdź do ofensywy. Borg kontroluje sześć księżyców na mapie, co daje mu nad Tobą sporą przewagę i oznacza większe możliwości produkcyjne. Dwa z tych księżyców znajdują się powyżej Twoich pozycji. Najpierw skieruj się na zachodni księżyc. Znajdziesz tam również platformy obronne oraz kilka statków i oczywiście kopalnię. Oczyść cały teren, wyślij w tamten rejon statek konstrukcyjny, aby wybudował kopalnię i rozpocznij wydobycie dilithium. Więcej tego surowca oznacza dla Ciebie możliwość szybszego budowania jednostek. Wybuduj więc drugi port, aby szybciej produkować. Następnie powtórz dokładnie ten sam manewr z drugim księżycem Borga. Teraz dysponujesz już trzema księżycami, czyli nie możesz narzekać na brak dilithium. Produkuj non stop statki i formuj je w grupy. Mając pięć lub sześć grup nie powinieneś mieć najmniejszych kłopotów z likwidacją bazy Borga. Zanim ją jednak zlikwidujesz, poleć na północ od pierwszego księżyca do zachodniego końca mapy. Jest tutaj umiejscowiony kolejny księżyc kontrolowany przez Borga. Wyeliminuj pałętające się tu siły wroga. Powróć do bazy i skieruj się na północ w kierunku wschodnim. Ponownie

natkniesz się na księżyc będący we władaniu Borga. Chyba wiesz co zrobić? Kiedy skończysz to starcie, kontynuuj wyprawę na północ wzdłuż pasa asteroidów leżących na północnym skraju mapy. W kierunku zachodnim powinieneś wykryć następny księżyc Borga. Rozpraw się z osłoną księżyca i podąż w kierunku północno-zachodnim mapy, gdzie znajduje się baza Borga. Po kolei eliminuj kolejne jednostki wroga, używając do tego specjalnych broni statków. Najpierw załatw wrogie jednostki oraz platformy obronne, a dopiero potem zniszcz struktury. Jest to równoznaczne z zakończeniem misji.

Misja 6 - The Enemy Within

Przez moment przestudiuj mapę. Większość kosmosu jest już odsłonięta Twoim oczom. Klingońskie wojska Torala okupują narożniki mapy. Sensory cały czas informują Cię o posunięciach jego floty. Nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności w momencie, gdy rozpoczyna się ta misja, flota Martoka jest bardzo blisko Twojej bazy (która znajduje się na środku mapy), w związku z czym sensory jej nie kontrolują. Masz chyba poważny kłopot...

Cel 1: Obronić bazę Martoka, zanim przybędzie z odsieczą USS Avenger.
Skup się na samej bazie i rozpocznij budowę kopalni przy następnym księżycu oraz zbuduj port. Wybuduj również od czterech do sześciu platform obronnych, aby mieć dodatkowe argumenty w walce z Toralem. Klingoński port może budować statki zwiadowcze (są one bezwartościowe w starciu z Toralem, ale potrafią zlokalizować jego jednostki) oraz klasy Bird Of Prey. Jednak zamiast bawić się w budowę statków zwiadowczych i Bird Of Prey, proponuję wybudować kilka platform więcej i w tym czasie zbudować centrum uzbrojenia, aby potem móc tworzyć jednostki klasy Vor'Cha, które są zdecydowanie bardziej przydatne w zmaganiach z flotą Torala. Później możesz również produkować miny, które zwiększą wydolność bojową Bird Of Prey.

Póki co jednak musisz sobie jakoś poradzić ze swoją małą flotą. Po każdym ataku jak zawsze wysyłaj uszkodzone statki do portu w celu naprawy i uzupełnienia załóg. Flota Torala atakuje ze wszystkich stron. W dodatku będziesz miał wątpliwą przyjemność zapoznać się z siłą ognia potężnego Negh'Var. Walka z nim jest trudna, ale chyba sobie poradzisz, jeżeli skoncentrujesz całe swoje siły właśnie na nim.

Cel 2: Przyprowadzić USS Avenger do bazy Martoka.
Po odparciu kilku fal napastników, pojawi się na polu walki USS Avenger z Worfem na pokładzie. Dokładnie to zjawi się on na południowej krawędzi mapy. Nowy rozkaz każe eskortować USS Avenger w drodze do bazy. Jeżeli zapoznałeś się na początku dokładnie z mapą, to nie powinieneś mieć kłopotów z nawigacją. Trochę problemów za to czeka Cię na samej trasie. Chodzi mi o małe grupki rebeliantów Torala. Musisz więc się szybko poruszać, bo wystarczy tylko moment nieuwagi i już USS Avenger zaatakuje kilka wrogich Bird Of Prey. Są one dość szybkie i mogą prześcignąć USS Avenger. Jest na to jednak rada. Zanim otrzymasz oficjalnie rozkaz o eskortowaniu USS Avenger, możesz (a raczej musisz!) spenetrować południową część mapy i pozbyć się wszystkich jednostek Torala, które się tam czają. Szczególnie dokładnie wyczyść południowo-wschodni rejon mapy, gdyż właśnie tam przejmiesz USS Avenger. Kiedy oczyścisz teren, spokojnie możesz skierować statek Worfa oraz eskortę do bazy. Rozglądaj się jednak dokładnie, aby nie paść ofiarą niespodziewanego ataku.

Cel 3: Przeprowadź USS Avenger do dziury.
Po dotarciu do bazy otrzymasz nowe instrukcje polecające eskortowanie USS Avenger do dziury znajdującej się na północnym wschodzie mapy. Jeżeli dokładnie przyjrzysz się mapie, to bez trudu zlokalizujesz się ją dzięki radarowi. Zbierz flotę (wszystkie jednostki!) i rusz na północny wschód. Niedaleko dziury natkniesz się na cztery rebelianckie jednostki klasy Negh'Var. Rozprawa z tymi ciężkimi statkami nie będzie prosta, ale jeżeli zaatakujesz z determinacją i rozwagą, poradzisz sobie. Po ich zniszczeniu, podążaj dalej na północny wschód do dziury, aby zakończyć misję.

Misja 7 - A Good Day To Die

Worf przybywa do Qo'Nos, rodzinnych stron Klingonów. Znajduje się on pod atakiem rebeliantów Torala. Rozkazy każą rozbudować Twoją flotę i zlikwidować statki oraz bazy Torala w tym sektorze. Dziura z której pojawiają się jednostki Torala leży na południowym wschodzie mapy. Bądź więc przygotowany na nieustanne ataki stamtąd. Natomiast baza Torala znajduje się na północy.

Cel: Zniszczyć bazę Torala. Kanclerz Martok musi przeżyć.
Jedną z najważniejszych rzeczy w tej misji jest trafne zlokalizowanie Twojego pierwszego księżyca z dilithium. Powinien on się znajdować na północ od bazy. Niestety transportowce czeka długa droga z księżyca do bazy. Zaraz po rozpoczęciu misji wybuduj port i zacznij produkcję statków. Możesz również wybudować kilka platform defensywnych, aby zwiększyć obronność bazy, ale to oznacza zużycie sporej ilości dilithium, które jest Ci potrzebne do innych celów. Wybór zatem pozostawiam Tobie. Albo postawisz na rozwój floty, albo na obronę bazy. Małe eskadry Torala mogą zniszczyć bazę. Ryzyko jest duże i nad wyborem drogi musisz się porządnie zastanowić. Jak najszybciej wybuduj również centrum uzbrojenia, co pozwoli Ci tworzyć jednostki lepszej generacji oraz specjalne bronie, jak np. miny. Gdy tylko dysponujesz odpowiednimi siłami do odpierania ataków, rozpocznij dalszą eksploatację surowców. Na północ od księżyca znajduje się fioletowy księżyc z dilithium. Zapewnia on nieskończoną ilość tego cennego surowca. Przesuń swoją flotę tak, aby ochraniała przestrzeń pomiędzy oboma księżycami. Uważaj na jednostki atakujące z dziury. Oczywiście należy równocześnie pilnować bazy, więc pozostaw koło niej kilka jednostek lub wybuduj więcej platform obronnych. Pomiędzy oboma księżycami postaw kopalnię oraz wybuduj dodatkowe frachtowce do przewożenia dilithium (proponuję, aby każdy księżyc "obsługiwały" po cztery frachtowce) w celu szybkiego wydobycia. Bądź też przygotowany na atak na fioletowy księżyc. Leży on w pobliżu "linii frontu" i bazy Torala. Nie zdziw się zatem, kiedy wizytę złożą Ci statki klasy SuQ'Jagh razem z komandosami, aby przejąć kopalnię. Dlatego pilnuj cały czas, aby w kopalni znajdował się pełny stan załogi. Jeżeli trzeba, to uzupełniaj ten stan członkami Twojej floty. Dysponując ciągłym dopływem dilithium, buduj cały czas nowe jednostki, drugi port oraz port imperialny (imperial shipyard), gdzie będziesz mógł budować statki klasy Negh'Var. Kosztują one co prawda dwa razy tyle, co klasy Vor'Cha, ale są potężnie uzbrojone i bardzo wytrzymałe. Użyj wszystkich zapasów dilithium do budowy jednostek obu klas. Możesz również bawić się w wynalazcę nowych broni, ale czy warto na to tracić fundusze? Wyprodukowane statki gromadź w grupy bojowe. Gdy będziesz miał trzy lub cztery spore grupy, pora dobrać się Toralowi do tyłka. Odradzam skierować się na północ w kierunku bazy Torala. Zbuntowani Klingoni wybudowali tam linię umocnień składających się z platform torpedowych i z działkami. Lepszym rozwiązaniem jest użycie dziury. Przeleć przez nią, a wylądujesz na północnym-wschodzie mapy. Platformy z działkami są umieszczone wokół wyjścia z dziury. Przyszykuj się zatem na walkę. Po rozprawieniu się z platformami, skieruj się na wschód. Leć wolno i eliminuj wszystkie napotkane statki i platformy, zanim dobierzesz się do struktur. Następnie skoncentruj ogień swoich wszystkich jednostek na strukturach i nie zapomnij użyć broni specjalnych. Zetrzyj w proch wszystko, a potem poleć dalej na wschód, gdzie natkniesz się na samotny statek klasy Negh'Var w środku metafizycznej ławicy. Zaatakuj go. Uda mu się uciec, ale to już koniec misji. Oglądnij cut-scenkę.

Misja 8 - Gray Eminence

Worf zjawia się w strefie neutralnej i odkrywa przymierze Torala z Borgiem. Według rozkazu masz zniszczyć wszystkich Romulan w tym sektorze. Rozpoczynasz tę misję z praktycznie pustymi rękami. Wybierz zatem statek konstrukcyjny i wybuduj bazę oraz kopalnię przy księżycu. Następnie wznieś port oraz platformy obronne wokół bazy. Wybuduj drugi frachtowiec, aby szybciej wydobywać dilithium. Oczywiście nie zapomnij o centrum uzbrojenia. Teraz możesz rozpocząć działania wywiadowcze w kierunku południowym i zachodnim od bazy.

Cel: Zniszczyć wszystkie statki Romulan. Martok musi przeżyć.
Większość Romulan jest zgrupowanych na południu. Wysyłają stamtąd dużo grup "traf i uciekaj". Chodzi mi tu oczywiście o ich systemy maskujące, dzięki którym skradają się niepostrzeżenie i atakują kopalnie. Dlatego też w centrum uzbrojenia wynajdź odpowiednie sensory. Rozmieść je wokół bazy. Na zachodzie znajdziesz kolejny księżyc. Wybuduj kopalnię, a obok niej postaw platformy obronne i wyznacz do pilnowania kopalni małą flotę, ponieważ tak się składa, że kopalnia leży na drodze rajdów Romulan. Cały czas buduj oczywiście nowe jednostki. Jaki typ produkować? To zależy od Ciebie, choć chyba najlepiej jest postawić na standardowe Vor'Cha, uzbrojone w miny grawitacyjne Bird Of Prey oraz SuQ'Jagh z oddziałem komandosów na pokładzie. Mając wystarczające siły do powstrzymania ataków Romulan, wybuduj port imperialny i rozpocznij produkcję lepszych jednostek, czyli Negh'Var i Fek'Lhr. Podczas ataków Romulan (oni bynajmniej nie próżnują) zawsze koncentruj ogień na największej jednostce. Uszkodzone jednostki tradycyjnie odsyłaj po bitwie do naprawy. W kierunku południowo-wschodnim od drugiego księżyca (tego na zachodzie) znajduje się dziura. Leży ona koło niebezpiecznej czerwonej ławicy, ale prowadzi ona na tyły bazy Romulan. To lepsze rozwiązanie niż atak frontalny. Zresztą przeprowadź zwiad w kierunku bazy Romulan, a sam się przekonasz, że roi się tam od umocnień i atak bezpośredni kosztowałby Cię wiele jednostek i ludzi. Wyślij zatem do dziury dwie lub trzy floty. Wylecisz w południowo-wschodniej części mapy obok kolejnego księżyca. Rozstaw swoje statki na straży i teraz wyślij przez dziurę statek konstrukcyjny. Zbuduj koło księżyca bazę, port oraz oczywiście kopalnię. Baza w tym rejonie to znakomite posunięcie taktyczne. Po pierwsze, możesz tutaj budować jednostki, a po drugie port służy do reperacji statków uszkodzonych przez czerwoną ławicę oraz do uzupełniania załóg. Raczej nie powinieneś mieć kłopotów z ewentualnymi atakami Romulan, więc spokojnie szykuj swoją armadę do stoczenia bitwy o panowanie nad sektorem. Gotowy? No to zaatakuj wrogą bazę tak, jak zwykle, czyli powolutku najpierw rozwal platformy obronne i statki, a dopiero potem zajmij się samą bazą romulańską. Po jej zniszczeniu, musisz sprzątnąć ocalałych wrogów. Skieruj się zatem na zachód, gdzie znajdziesz małą Romulańską placówkę. Po oczyszczeniu całej mapy, misja zakończy się prawie pełnym sukcesem.

Misje Romulan

Romulanie cały czas kontynuują swoje niecne spiski i podstępne przymierza. Posiadając mityczny Omega Particle, muszą się borykać z Cardassianami i Ferengi. Zdając sobie z tego sprawę, Sela proponuje sojusz Borgowi.

Misja 9 - Cloak And Dagger

Kampania Romulan rozpoczyna się w systemie Krios. Najwybitniejsi Romulańscy naukowcy znajdują się aktualnie w więzieniu klingońskim, które znajduje się w północnej części mapy. Według rozkazu, Romulańscy szpiedzy mają się dostać do więzienia, aby pomóc w ucieczce ważniejszym więźniom.

Cel 1: Przygotować romulańskich szpiegów i użyć ich w klingońskim więzieniu.
Wyrusz na zwiad, a przy okazji wypróbuj system maskujący. Klingoni mają rozmieszczone na mapie kilka patroli i powinieneś zachować się tak, aby Cię nie wykryły. Następnie rozpocznij budowę infrastruktury. Wybuduj bazę, kopalnię (w pobliżu księżyca), port oraz instytut (covert operations facility, jak to do diabła powiedzieć po polsku?) służący do budowania ulepszonych jednostek oraz specjalnych broni. Nie zapomnij także o postawieniu kilku platform, ponieważ Twoja baza w późniejszym etapie będzie atakowana. Kiedy tylko będziesz miał wystarczająco dużo dilithium, stwórz w instytucie szpiegów. Po wykonaniu tego zadania otrzymasz nowe instrukcje.

Cel 2: Użyć specjalnej broni statku klasy Shrike, aby Romulańscy szpiedzy dostali się do klingońskiego więzienia.
Romulańscy szpiedzy są specjalnym uzbrojeniem statków klasy Shrike. Dysponujesz jedną jednostką tej klasy na początku misji, ale możesz w porcie wybudować następne. Chociaż masz na stanie Shrike, to nie porywaj się od razu na klingońskie więzienie. Cały czas kontynuuj rozbudowę floty. Przeszukaj na początek zachodnią część mapy. Znajdziesz tam księżyc z dilithium. Rozpocznij jego eksploatację i, za zebrane dilithium, wybuduj lepsze jednostki. Proponuję Warbird. Rozbuduj swoją flotę do dwóch lub trzech grup. Kiedy to uczynisz, wybierz Shrike i włącz system maskujący. Zrób zwiad wokół bazy (to tak na wszelki wypadek, gdyby akurat pojawił się wróg) i skieruj swoją flotę na wschód. Potem na północ obok pasa asteroidów i niebieskiej ławicy. Zostaw tutaj swoją flotę, a Shrine rusz dalej. Tylko nie wleć przypadkiem w tę niebieską ławicę. Jeżeli to zrobisz, to zostaniesz pozbawiony systemu maskującego i zauważy Cię patrol klingoński. Leć nadal na północ mapy. Wkrótce wykryjesz klingońskie platformy obronne. Podleć do bazy (cały czas z włączonym systemem maskującym. Nie bój się, nie zostaniesz wykryty), gdzie znajduje się więzienie. Użyj specjalnej broni i kliknij na ikonce więzienia, aby zakończyć tę część misji.

Cel 3: Agent Tos'san ma wyłączyć w dziesięć minut alarm w więzieniu. Kiedy to uczyni, musisz opanować więzienie i uratować doktora Oldana.
Otrzymujesz wiadomość od agenta Tos'sana, że znajduje się w wiezieniu i przygotowuje się do wyłączenia ochrony więzienia. Czas, abyś wykorzystał swoją flotę. Włącz na statkach systemy maskujące i ulokuj się na południe od klingońskiej bazy. Gdy agent Tos'san da znać, że wyłączył systemy obronne, zaatakuj.

Cel 4: Ochrona więzienia została wyłączona. Rozpocznij atak.
Rozkazy są jednoznaczne. Skoncentruj ogień swych jednostek na platformach obronnych znajdujących się na południe od bazy wroga. Twój atak zaalarmuje statki Klingonów, pałętające się w okolicy. Kiedy pokażą się w obszarze bitwy, przenieś ogień właśnie na nie. Powoli przebijaj się w stronę bazy, niszcząc zagradzające Ci drogę jednostki oraz platformy. Po dotarciu do więzienia, zaatakuj go. W tym momencie dostaniesz nowe rozkazy. Doktor Oldan został przeniesiony na więzienną barkę, która razem z konwojem ma szczery zamiar ulotnić się z obszaru bitwy. Konwój jest aktualnie po zachodniej stronie więzienia i kieruje się na południe.

Cel 5: Musisz schwytać statek przewożący doktora Oldana.
Zlokalizuj barkę w konwoju. Następnie skoncentruj ogień jednej z grup na barce, ale uważaj, aby jej nie zniszczyć. Pozostałych grup użyj do zlikwidowania eskorty. Kliknij na barce więziennej i sprawdź jej systemy. Kiedy osłony barki przestaną działać, kliknij na ikonie transportu i przenieś swoich ludzi na pokład barki. Po wyeliminowaniu załogi barki, możesz ją przejąć. Pamiętaj jednak, żeby nie zniszczyć przypadkiem barki!!!

Cel 6: Zabrać doktora Oldana do swojej bazy.
Po przejęciu kontroli nad barką, musisz ją odprowadzić do swojej południowej bazy. Jedną z grup swojej floty przydziel do eskorty barki, a pozostałymi jednostkami oczyszczaj drogę. Równocześnie buduj cały czas nowe jednostki, ponieważ będziesz ich potrzebował zaraz po przybyciu do bazy z doktorem Oldanem.

Cel 7: Zniszczyć wszystkie klingońskie budowle więzienne.

Po przybyciu do bazy z doktorem Oldenem, otrzymujesz nowe polecenie, którym jest zniszczenie sił klingońskich. Sprawdź na mapie, gdzie znajduje się niewielka grupa klingońskich jednostek. Jest na zachodzie od Twojej bazy. Zniszcz ją. Napraw statki i uzupełnij załogi i bądź przygotowany na atak kilku grup Klingonów z kierunku północno-zachodniego, ale raczej nie będziesz miał kłopotów z powstrzymaniem ich. Następnie poleć z powrotem do bazy Klingonów. Zastosuj taką samą taktykę, jak zawsze, czyli najpierw platformy obronne oraz statki, a później struktury więzienne. Tym samym zakończysz misję sukcesem.

Misja 10 - A Call To Power

W tej misji będziesz często atakowany przez statki Ferengów oraz Kardasjan, wiec chyba warto ufortyfikować swoją bazę w platformy obronne. Wokół bazy (w kierunku zachodnim i południowym) rozmieść również statki zwiadowcze z włączonymi systemami maskującymi. Pozostałe jednostki podziel na grupy i bądź gotów na ataki Ferengów i Kardasjan.

Cel 1: Zdobyć Omega Particle. Sela musi przeżyć. Baza nie może zostać zniszczona.
Zacznij od eksploatowania księżyca, który znajduje się na wschód od bazy. Wkrótce zaatakują Cię Kardasjanie. Skoncentruj ogień na wrogich jednostkach, a szczególnie na tych największych. Podczas obrony nie zaniedbuj rozbudowy samej bazy. Zbuduj port, instytut (covert operations) oraz drugi frachtowiec do transportu dilithium. Skonstruuj statki Griffin, które są najlepsze do obrony bazy. Nadal odpieraj ataki i wymyślaj coraz to nowsze jednostki.

Kiedy będziesz miał wystarczające fundusze wybuduj port drugiej generacji i zacznij budować jednostki klasy Warbirds. Mając na stanie dwie lub trzy grupy jednostek możesz rozpocząć działania ofensywne, nie martwiąc się zbytnio o własną bazę. Baza Ferengów jest umiejscowiona daleko na zachodzie mapy (u góry). Obok niej jest księżyc ze złożami dilithium. Z kolei baza Kardasjan leży na południu i jest dobrze chroniona przez platformy obronne. Jest tam również księżyc. Najpierw skieruj się do bazy Ferengów na zachodzie. Zniszcz wszystkie napotkane po drodze wrogie statki, a potem zastosuj dobrze już Ci znana taktykę "najpierw platformy, potem struktury". Zaraz po rozpoczęciu ataku Sela odbierze transmisję od jednego z przywódców Ferengów.

Cel 2: Przyprowadzić dwa frachtowce zapełnione dilithium na spotkanie z Farengami.
Farengowie zaproponowali umowę. Jeżeli doprowadzisz dwa pełne dilithium frachtowce na miejsce wyznaczone przez nich (na południowy-wschód od ich bazy), to oni wycofają się z konfliktu. Oczywiście oznacza to dla Ciebie jednego wroga mniej, więc układ jest bardzo korzystny. Na miejsce spotkania możesz trafić dwoma drogami. Albo polecieć do bazy Ferengów i stamtąd skręcić na południowy wschód lub skierować się na południe, a potem na zachód od swojej bazy. W tym przypadku będziesz musiał przelecieć przez niebezpieczną czerwoną ławicę. To jest jedna z opcji, bowiem wcale nie musisz przyjąć propozycji Ferengów. Jak wiesz, jest to podstępna rasa i nigdy nie wiadomo, kiedy zechce zerwać sojusz. Możesz zatem stracić zapasy dilithium na darmo. Tym bardziej, że zniszczenie bazy Ferengów nie jest takie trudne. Wystarczy mieć we flocie jednostki klasy Warbirds. Jeżeli zatem odrzucisz propozycję sojuszu, skieruj się na bazę Ferengów i zniszcz platformy, a potem statki, a na końcu port i kopalnię. Po oczyszczeniu okolicy, zacznij eksploatację księżyca.

Cel 3: Zdobyć Omega Particle.
Nadszedł czas na przemieszczanie się w kierunku południowym, czyli dokładnie tam, gdzie znajduje się baza Kardasjan. Zaraz po dotarciu Twoich jednostek powracających z rajdu na pozycje Ferengów, na ekranie radaru zauważysz migający na południowym zachodzie punkt. To Omega Particle. Rozmieść swoją flotę (powinieneś mieć trzy grupy, w których są jednostki klasy Warbirds) na południe od księżyca i powoli rusz na południe, eliminując po drodze statki Kardasjan i platformy. Tylko nie poleć zbyt daleko na południe w kierunku bazy wroga. Przechwyć po prostu Omega Particle i zniszcz resztę jednostek Kardasjan. Wycofuj się do własnej bazy, odpierając ataki Kardasjan. Po powrocie do bazy misja zostanie zakończona sukcesem.

Misja 11 - The Gauntlet

Rozpoczynasz misję w południowo-wschodnim rogu mapy, a Jal Par czeka w północno-wschodnim skrawku mapy, lecz nie możesz pokonać tej drogi bezpośrednio. Mapa jest zapełniona polami asteroidów, ławicami i innymi ano-

maliami. Aby znaleźć Jal Para, będziesz musiał skierować się na zachód poprzez wąskie przejścia pomiędzy asteroidami i innymi anomaliami. Skieruj się zatem na zachód, ale po chwili dopadnie Cię nadlatujący ze wschodu Borg. Skoncentruj ogień na jego statkach i zniszcz je.

Cel 1: Doprowadzić Selę oraz statek, na którym się znajduje, na miejsce spotkania z Jal Par. Sela i jej statek nie mogą zostać zniszczone.
Borg zaatakuje jeszcze kilkakrotnie podczas tej misji. Dlatego powinieneś nie zwlekać i wykonywać polecenia jak najszybciej. Przed każdym atakiem Borg anonsuje swoje przybycie nadaniem wiadomości "Resistance is futile", czyli dosłownie "opór jest daremny". Gdy usłyszysz ten sygnał, wystarczy popatrzeć na mapę, aby dowiedzieć się skąd nastąpi atak. Cały czas zmierzaj na zachód, a później (to znaczy kiedy będziesz mógł) skręć na północny zachód. Możesz włączyć na swoich statkach systemy maskujące, ale niestety statek Seli nie dysponuje nim. Za to niektóre z Twoich jednostek dysponują sensorami i Shield - Inversion Beam, czyli urządzenia do odbierania energii z osłon wroga (patrz początek solucji). Oba te efekty mogą Ci bardzo pomóc podczas potyczek. Sensory mogą również wykryć klingońską kopalnię, ale o tym troszkę później.

Cel 2: Zniszczyć klingońską kopalnię oraz zniszczyć wrogi patrol.
Kiedy będziesz leciał w pustej przestrzeni, Twoje sensory wykryją w pobliżu Klingonów. Sygnał ten zaprowadzi Cię do patrolu klingońskiego w północno-zachodniej części mapy. Odkryjesz tam też kopalnię. W tym momencie masz dwie drogi wyboru. Możesz polecieć dalej na północny zachód. Napotkasz tam flotę Klingonów, ale chyba sobie z nią poradzisz. Skoncentruj ogień na największych jednostkach i po sprawie. Drugą opcją jest zniszczenie kopalni. Wyeliminuj słabą defensywę, a później zabierz się za kopalnię. Po jej zniszczeniu Sela oznajmi, że nadciąga patrol klingoński. Skieruj się na południowy zachód od bazy, a później skręć na północny zachód, aby uniknąć spotkania z klingońskim patrolem. Leć dalej pomiędzy pasem asteroidów i ławicami, aż znajdziesz się koło zachodniego skrawka mapy. Tutaj sensory wykryją kilka portów.

Cel 3: Zniszczyć porty, aby uniknąć walki z dodatkowymi statkami wroga.
Rozkazy są jasne. Musisz zniszczyć wrogie porty, aby Klingoni nie mogli budować jednostek. Podąż na południe do miejsca, gdzie radar sygnalizuje obecność wroga. Zniszcz najbliższe statki wroga i zaatakuj port. Zwróć uwagę na stan załogi klingońskiego portu. Kiedy wybijesz jego załogę, przerwij atak i zacznij transportować do portu swoich ludzi z jednostki klasy Warbirds. Dziwisz się po co masz zajmować wrogi port? Ponieważ posiadając port, możesz w nim naprawiać uszkodzone statki i uzupełniać załogi. Zniszcz pozostałe porty i leć dalej pomiędzy anomaliami. Dolecisz do dziury przylegającej do asteroidów.

Cel 4: Wybadać dziurę i użyć jej w celu uniknięcia wrogich patroli lub kontynuować podróż na miejsce spotkania z Jal Par.
Sensory wykryją, że dziura jest niestabilna i nie do przewidzenia. Jeżeli przelecisz przez nią, to możesz się znaleźć gdziekolwiek. W najgorszym wypadku między strukturami Klingonów lub niebezpiecznej ławicy. Tak czy inaczej musisz jednak wylądować w dziurze, która znajduje się bardziej na wschód. Możesz polecieć do niej bezpośrednio lub użyć w tym celu właśnie tej niestabilnej dziury (metodą prób i błędów, czyli save i próba). Zajmie Ci to jednak sporo czasu. Chyba więc prościej jest tam polecieć. Zlokalizuj zatem ścieżkę pomiędzy pasem asteroidów, leżącą na północny wschód od niestabilnej dziury. Poleć ścieżką i zniszcz każdy napotkany statek Klingonów. Przeleć następnie przez dziurę. Na wschodniej krawędzi mapy natkniesz się na klingońskie struktury. Zniszcz je i rusz na północ, gdzie znajduje się statek Jal Para. Kiedy odnajdziesz jego Warbirds, Jal Par oświadczy Ci, że został z tyłu, aby rozprawić się z Borgiem, a Sela poleciała przodem.

Misja 12 - Unholy Alliance

Pomimo starć w poprzedniej misji, Sela nadal negocjuje z Borgiem o zawarciu rozejmu. Sela przekonuje Borga, że podaruje im Omega particle, jeżeli oni pomogą Tobie zniszczyć klingońską flotę oraz ich bazy w tym sektorze. Kiedy rozpoczyna się misja, flota Seli znajduje się na południowym zachodzie mapy. Duża baza Borga leży na wschodzie. Natomiast wrogie bazy Klingonów są usytuowane na północy i północnym zachodzie.

Cel 1: Asystować Borgowi w zniszczeniu klingońskich baz w tym sektorze. Sela musi przeżyć.
Zacznij od skonstruowania bazy oraz wybudowania kopalni koło księżyca, który leży na północy. Swoją flotę umieść na północ od bazy. Co prawda Borg zatrzymuje większość rajdów Klingonów, ale czasami udaje im się przedostać w rejon Twojej bazy. Następnie wybuduj port oraz instytut. Zbuduj również drugi frachtowiec, aby szybciej szło wydobycie dilithium. Wyślij zwiad na wschód od bazy, a natkniesz się tam na drugi księżyc. Oczywiście postaw obok niego drugą kopalnię oraz wybuduj kolejny frachtowiec, a najlepiej dwa, aby mieć razem cztery. Możesz także zbudować drugą bazę, żeby szybciej szła Ci produkcja statków. W między czasie powstrzymuj kolejne ataki Klingonów (nie powinieneś mieć kłopotów) i ulepsz port. Dzięki temu będziesz mógł rozpocząć produkcję jednostek klasy Warbirds i Shadow. Po uzbieraniu odpowiedniej ilości dilithium postaw instytut Tal Shiar oraz instytut Phoenix. W tym pierwszym możesz unowocześniać statki klasy Shadow, a w drugim budować drogie, ale potężne Phoenix. Dobra, teraz możesz pomóc już Borgowi. Wyślij do jego bazy statek konstrukcyjny i wybuduj wokół bazy platformy z działkami i torpedowe. Nie chodzi o to, aby wzmocnić obronę Twojego sojusznika, ale aby zapewnić sobie bezpieczeństwo, gdyby Borg zdecydował się obrócić przeciwko Tobie. Kontynuuj jednocześnie rozbudowę floty. Idealnie byłoby mieć trzy lub cztery grupy, zanim przyjdzie czas rozprawy z Klingonami.

Cel 2: Przechwycić i zniszczyć klingońskie statki klasy Jach'Eng.
Mniej więcej w tym czasie sensory wykryją trzy klingońskie Jach'Eng podążające na bazę Borga. Radar na mapie wskazuje ich położenie. Przemieszczają się na wschód w kierunku bazy Borga. Zostaniesz ostrzeżony, że jeżeli nie przechwycisz Klingonów, to baza Borga ulegnie znacznemu zniszczeniu i spadnie produkcja ich statków, a co za tym idzie pomoc Borga w walce z Klingonami będzie marginalna. Między nami mówiąc przechwycenie Klingonów nie jest wcale konieczne. Rzekłbym nawet, iż nie wskazane. W Twoim bowiem interesie leży, aby osłabić Borga. Przecież może on zerwać rozejm i Cię zaatakować. Osłabienie Borga jest Ci na rękę. Jednakże, jeżeli chcesz być lojalny wobec Borga to powinieneś przechwycić te trzy Jach'Eng. Wybór należy do Ciebie. Skieruj swoje trzy lub cztery grupy jednostek na północ od bazy i zniszcz napotkanych Klingonów oraz ich kopalnię. Przebijaj się dalej na północ, niszcząc po drodze wszystko co napotkasz. Krótko mówiąc, zniszcz wszystko, co miga na czerwono na radarze.

Cel 3: Borg zrywa rozejm. Zniszcz wszystkich jego wszystkie statki i placówki w sektorze.
Po wyeliminowaniu Klingonów, Borg wysyła transmisję z żądaniem wydania Omega Particle. Na nieszczęście dla Borga Sela postanawia nie respektować umowy, ale dziękuje Borgowi za pomoc. Czas rozprawić się również z Borgiem! Możesz mieć trochę kłopotów, ale jeśli wcześniej działałeś na szkodę Borga, to sobie poradzisz. Chyba nie muszę tłumaczyć, jak powinieneś odesłać Borga do Krainy Wiecznych Łowów?

Misje Borga

Borg chce przejąć kontrolę nad zdziesiątkowaną flotą Dominion, którzy zabrali Jem'Hadar do instytutu klonowania z nadzieją wskrzeszenia swojego największego dowódcy. Dzięki asymilacji Borg przejmuje kontrolę nad instytutem, klonuje Locutusa, a następnie ma zamiar zniszczyć oddziały Federacji w sektorze 001.

Misja 13 - Ressurection

Borg wchodzi do sektora w poszukiwaniu instytutu klonowania w którym przebywa Jem'Hadar. Misję rozpoczniesz w północno-zachodniej części mapy. Nie zaczynaj jednak misji zbyt agresywnie. Niszczyciele Jem'Hadara patrolują sektor i możesz się na nie natknąć, zanim będziesz gotowy do bitwy.

Cel 1: Wyeliminować wszystkich Dominian. Przejąć kontrole nad instytutem klonowania.
Wybierz Assemblera i zbuduj gwiazdę, przy księżycu kopalnię, port i centrum modyfikacji (Modification Center), aby móc dokonywać ulepszeń niektórych jednostek oraz budować Sphere i Assimilator. Użyj potem Assemblera, aby postawić platformy obronne na południe od bazy. Podczas budowy bazy pojawią się z południa niszczyciele Jem'Hadar i zaatakują Cię. Możesz mieć małe kłopoty z powstrzymaniem tego ataku. Zgrupuj wszystkie swoje jednostki w jedną grupę i skoncentruj ogień na jednym statku Jem'Hadar. Potem na drugim, trzecim etc. Warto również spróbować asymilacji. Najprostszym sposobem asymilacji jest wyłączenie osłon (użyj broni Assimilatora) wrogiego niszczyciela, następnie kliknij na ikonce transportu, aby rozpocząć przenoszenie żołnierzy na uszkodzony statek. Później powinieneś stworzyć system autoasymilacji w centrum modyfikacji, aby ułatwić ten proces. Po każdym przechwyceniu statku Jem'Hadar wyślij go natychmiast do portu w celu naprawy i uzupełnienia stanu załogi. Nie wysyłaj ich jednak do walki, aby przypadkiem nie plątały się (czytaj wprowadzały zamieszanie) tam, gdzie nie trzeba. Zgrupuj je z tyłu bazy, a ataki Jem'Hadar odpieraj jednostkami Borga i asymiluj uszkodzone statki. Cały czas produkuj jednostki klasy Sphere i Assimilator, a także dąż do możliwości budowania Diamond i superpotężnych Cube. Oczywiście kosztuje to mnóstwo dilithium, dlatego stale musisz odkrywać nowe księżyce z tym surowcem. Na południe od Twojej bazy znajdują się właśnie złoża dilithium. Następny znajdziesz jeszcze dalej na południu, a koło niego port Dominion. Użyj asymilacji na porcie i wyślij tam swoje trutnie. Po asymilacji portu możesz budować w nim statki Dominion. Między innymi niszczyciele i Warship. Przejęcie przez Ciebie tego portu nie spodoba się flocie Jem'Hadar, więc spodziewaj się ataku kilku skrzydeł niszczycieli, które przybędą z bazy położonej na wschodzie. Upewnij się zatem czy masz przygotowane gorące przyjęcie w postaci dwóch grup jed-

nostek Borga i zasymilowanych statków Jem'Hadar osłaniających zdobyty port. Powinieneś teraz zdecydować się na rozbudowę swojej bazy, aby szybciej budować statki. Dlatego wybuduj drugą bazę wraz ze wszystkimi potrzebnymi instalacjami. Mając cztery lub pięć grup jednostek możesz wyruszyć w kierunku położonej na południowym wschodzie bazy Dominion. Poruszaj się wolno, eliminując po drodze (strasznie długiej) niszczyciele i Warship. Po dotarciu w pobliże wrogiej bazy zastosuj tę samą taktykę co zawsze. Najpierw platformy obronne i statki, a później struktury. Na sam koniec pozostaw instytut klonowania. Zlikwiduj wszystkie instalacje ochraniające instytut i atakuj sam instytut dopóki nie zniszczysz osłon. Wtedy użyj ikonki transportu, aby wysłać trutnie i przejąć instytut.

Cel 2: Chronić instytut dopóki nie zakończy się proces. Zniszczyć wszystkie jednostki Dominion.

Podczas trwania asymilacji instytutu musisz go osłaniać przed atakami statków Jem'Hadar. Kiedy proces zakończy się sukcesem, przeszukaj całą mapę i zniszcz wszystkie wrogie statki w sektorze. Statki Jem'Hadara będą atakować z północy i zachodu, więc skup swoją uwagę właśnie na tym rejonie. Zajęty instytut zostanie użyty do stworzenia klona Locutusa! Zasymilowanej wersji najlepszego dowódcy Federacji, Jean - Luc Picarda. Gdy tylko proces ten się zakończy, otrzymasz nowe rozkazy.

Cel 3: Skonstruować Cube i przyprowadzić go do instytutu klonowania. Zniszczyć wszystkich Jem'Hadar w sektorze.

Rozkazy każą Ci zaprowadzić Cube do instytutu w celu odebrania Locutusa. Jeżeli do tej pory nie stworzyłeś Cube, to musisz tego dokonać teraz. Nie jest to proste, bo wymaga dużej ilości dilithium. Aby zwiększyć jego wydobycie, potrzebujesz więcej kopalni. Księżyce są rozrzucone po całej mapie. Zakładam jednak, że zgodnie z moimi wcześniejszymi radami jesteś w posiadaniu Cube. W takim przypadku eskortuj Cube do instytutu, aby zakończyć misję. W czasie, gdy konwój będzie zmierzał do instytutu, pozostałymi jednostkami przeszukaj całą mapę i zniszcz wszystkie wrogie statki (opcja Search & Destroy). Po oczyszczeniu mapy misja zakończy się pełnym sukcesem.

Misja 14 - Assimilation

Tytuł misji mówi w zasadzie wszystko. W pobliżu nie ma księżyca, więc musisz asymilować, aby rozbudować swoją flotę. Tak czy inaczej potrzebujesz jednak bazy. Zlokalizuj planetę na wschodzie i wybuduj na niej gwiazdę.

Cel 1: Zasymilować wszystkie statki w tym sektorze. Locutus musi przeżyć. Zniszcz bazę Romulan i jego wszystkie jednostki.

Krótko mówiąc musisz znaleźć statki w tym sektorze i zasymilować je, aby stworzyć flotę zdolną do zniszczenia bazy Romulan leżącej na północy. Większość z wrogich statków lata sobie po sektorze badając czarne dziury i ławice. To ułatwia sprawę. Asymilacja zajętych badaniem jednostek jest dziecinnie prosta. W pobliże Twojej bazy zapędzają się za to od czasu do czasu romulańskie patrole. Składają się one z jednostek klasy Warbirds i także nie ma się z nimi poważniejszych kłopotów. Asymilacja pozostałych statków jest prosta, jeśli użyjesz w tym celu Cube Locutusa. Po zauważeniu wrogiego statku użyj Holding Beam, aby go unieruchomić, a następnie wyślij na jego pokład trutnie i go asymiluj. Banalnie proste i skuteczne. Oczywiście nie możesz się obyć bez portu w którym mógłbyś naprawiać statki po asymilacji i uzupełniać ich załogi. Zbuduj zatem port. Pamiętaj, że uzupełnianie załóg odbywa się szybciej, jeżeli przeniesiesz trutnie z bazy do portu. Po każdej asymilacji natychmiast odsyłaj statek do naprawy oraz uzupełnienia załogi! Nie wahaj się z tym, bo możesz stracić statek. Romulanie po asymilacji zaczynają strzelać do zasymilowanej jednostki i łatwo zostaje zniszczona. Pilnuj także, aby cały czas była uzupełniana załoga na Cube. Nie możesz pozwolić sobie na dobór w personelu. Jeżeli do tego dopuścisz kosztować Cię to będzie nie możność dokonywania asymilacji lub co gorsza życie Locutusa. Dysponując odpowiednią flotą, podąż na zachód Cube oraz kilkoma jednostkami eskorty na zwiad. Nieco na południe odkryjesz dziurę. Prowadzi ona do północno-zachodniej części mapy. Obok wyjścia znajduje się kilka platform obronnych i jest to dostateczny dowód na to, że gdzieś tutaj jest baza Romulan. Na razie jednak nie przejmuj się nią. Nie masz tu po co wracać bez większej floty. Powiedzmy trzech lub więcej grup. Leć dalej na zachód, gdzie Locutus wykryje obecność statków Federacji badających czarną dziurę. Poleć w miejsce, które wskazuje radar i zlokalizuj wrogie jednostki. Zasymiluj je. Jednym ze zdobycznych statków jest dobrze uzbrojony Nebula. Będziesz miał dostęp do jego specjalnych broni pod warunkiem, że przejmiesz kontrolę nad centrum Federacji, które leży bardziej na zachodzie. Na co jeszcze czekasz? Zdobądź to centrum, a będziesz mógł budować struktury oraz statki Federacji. Jednocześnie nie zaniedbuj najważniejszego zadania, czyli rozbudowy floty. Na północ od Twojej bazy jest pas asteroidów, a przy nim znajdziesz pancernik Jem'Hadar strzegący portu. Zniszcz lub zasymiluj pancernik i poczekaj aż w porcie zacznie powstawać nowa jednostka. Gdy będzie gotowa to od razu ją zasymiluj i poczekaj na powstanie następnej. Powtórz operację i zniszcz port. I tak nie masz środków, aby budować statki. Kilka swoich jednostek umieść koło dziury na południowym wschodzie od bazy. Stamtąd od czasu do czasu nadlatują patrole Romulan. Asymiluj wlatujące statki, a szczególnie klasy Warbirds. Powróćmy teraz do Locutusa i jego Cube. Skieruj się nim na południowy zachód mapy. Natkniesz się na małą flotę Federacji badającą ławicę. Postaraj się ją całą asymilować, ale zwróć szczególną uwagę na jednostkę klasy Sovereign. Następnie poleć w kierunku planety w południowo-zachodnim rogu mapy. Dopadniesz tam kolejne statki Federacji. Asymiluj potężnego Nebula. Mniej więcej na środku mapy, za pasem asteroidów ujrzysz bitwę pomiędzy statkami Breen a Federacji. Nieco dalej napotkasz konwój, który asymiluj. Przeszukaj północno-wschodni skrawek mapy. Jest tutaj kopalnia, którą musisz przejąć. Zawsze przyda się trochę dilithium, tak bardzo potrzebnego do rozbudowy floty. Wreszcie na zachód od klingońskiej placówki odkryjesz statek Ferengi. Asymiluj go. W taki oto sposób odkryłeś całą mapę poza częścią północną i północno-zachodnią. Właśnie tutaj leżą bazy Klingonów. Aby się tam dostać musisz skorzystać z dziury, która znajduje się w południowej części mapy. Mając odpowiednio dużą flotę (jak już pisałem trzy lub więcej grup), rozpocznij podróż przez dziurę.

Cel 2: Przejść przez dziurę i zawładnąć bazą Romulan. Zniszczyć wszystkie statki Romulan. Locutus musi przeżyć.

Po dotarciu Twojej floty na miejsce, zaatakuj statki oraz platformy. Następnie zniszcz porty, a potem rozpraw się z romulańskim centrum. Leć dalej na wschód do samej bazy. Nie możesz jej zniszczyć!!! Jeśli to zrobisz, to misja się nie powiedzie. Nie zapomnij zrobić więc SAVE, zanim zaatakujesz bazę. Użyj tylko kilku statków, aby zniszczyć osłony bazy. Gdy to już nastąpi wykorzystaj Cube Locutusa. Włącz Holding Beam, a później rozpocznij transport trutni. Ponieważ w bazie jest liczna załoga, powinieneś wysłać bardzo dużo trutni. Kiedy już opanujesz bazę, pora na oczyszczenie całego sektora z romulańskich statków i struktur. Wydaj rozkaz "search & destroy" swojej flocie. Podpowiem tylko, że niedaleko wyjścia z dziury, w kierunku wschodnim leży mała placówka romulańska, która może zostać pominięta. Dlatego lepiej jest ją znaleźć osobiście. Wszyscy Romulanie zniszczeni? Zatem misja zakończyła się pełnym sukcesem.

Misja 15 - Extermination

Misja rozpoczyna się w Pleiadus Cluster. Jak się okazuje panoszy się tutaj gatunek 9341. Gatunek ten wygląda, jak jakieś insekty, a ich rój jak osy. Do tego są uciążliwe niczym komary. Jakby tego było mało, to Twoje osłony są bezużyteczne przeciwko ich broni. Kiedy Twoja jednostka zostanie ostrzelana, to natychmiast zaczynasz tracić ludzi.

Cel: Zniszczyć insekty. Zbudować Transwarp Gate.

W tej misji Twoim najpoważniejszym problemem jest ocalenie podwładnych. Misję rozpocznij od wybudowania bazy oraz kopalni niedaleko księżyca. Kiedy tylko będzie Ci stać, to wybuduj port oraz drugi frachtowiec. Później możesz (ale nie musisz) postawić wokół bazy platformy obronne. Wkrótce zostaniesz zaatakowany przez pierwsze insekty. Ich ataki będą trwały praktycznie przez całą misję. Zorganizuj swoje jednostki w grupę uderzeniową i postaraj się przechwycić nadlatujące hordy gatunku 9341. Po zebraniu odpowiedniej ilości dilithium wybuduj centrum modyfikacji i rozpocznij produkcję Sphere oraz Interceptor. Chociaż te drugie możesz także budować wcześniej, ale chyba warto pozostawić dilithium na centrum modyfikacji. Dopóki nie zbierzesz dwóch lub trzech grup, będziesz miał stale kłopoty z hordami insektów. Podczas bitwy przez cały czas sprawdzaj stan załóg. Jeżeli ilość personelu spadnie poniżej 50%, to natychmiast odsyłaj jednostkę do portu w celu uzupełnienia ludzi oraz naprawy. Po tej czynności wracaj od razu na teren boju. Mając te dwie lub trzy grupy statków przeprowadź zwiad na południe od bazy. Znajdziesz tam księżyc strzeżony przez gatunek 9341. Ich gniazdo jest położone na zachód od tego miejsca. Po zaatakowaniu gniazda zauważysz szybko, że standardowa broń praktycznie nie działa na nie. Cierpliwości. Wal nadal w gniazdo, aż je zniszczysz. Oczyść okolice gniazda i wyślij Assembler w kierunku księżyca, aby wybudować nową kopalnię. Będąc w posiadaniu dwóch kopalni, powinieneś mieć cztery frachtowce. Wydobycie i transport dilithium idzie wtedy szybko i sprawnie. Wydobyte dilithium przeznaczaj na wymyślanie nowych technologii bez których niemożliwe jest zbudowanie Transwarp Gate. Podczas wytężonej pracy nad wrotami nie zaniedbuj reszty obowiązków, czyli oczyszczaj sektor z insektów. Po wzniesieniu Transwarp Gate i oczyszczeniu sektora misja zostanie ukończona.

Misja 16 - The Twilight Hour

W otwierającej cut-scence obejrzysz, jak Borg niszczy port Utopia Planitia i przebija sobie drogę ku Ziemi. Rozkazy mówią o całkowitym zniszczeniu obrony Federacji i asymilacji Ziemi. Przygotuj się na długą walkę z rozpaczliwie broniącą się Federacją. Tym bardziej, że misję rozpoczynasz z małą grupką statków (jest wśród nich Cube Locutusa) i dwoma Asseblerami. Niestety nie ma też w pobliżu księżyca z dilithium! Zatem nie możesz zbudować tutaj gwiazdy. Musisz znaleźć najbliższy księżyc, ale w pobliżu nie ma żadnego!

Cel 1: Zniszczyć Federację. Locutus musi przeżyć.

Wyślij jednego Assemblera na południowo-zachodni kraniec mapy, a drugiego na południowy wschód. Zlokalizuj w obu miejscach księżyce. Obrona obu może (raczej na

pewno) sprawić Ci sporo kłopotu, a szczególnie na początku misji, kiedy zapasy dilithium są jeszcze szczupłe. Dlatego jeśli nie czujesz się na siłach, to skoncentruj się na rozbudowie jednej bazy, a dopiero później wykorzystaj drugi księżyc. Proponuję wybudować na początek gwiazdę obok księżyca, który znajduje się południowym zachodzie. Jest on łatwiejszy do obrony i bardziej niedostępny dla wroga. Zbuduj kopalnię i drugi frachtowiec, aby szybciej wydobywać dilithium. Kolejnym posunięciem jest zbudowanie portu oraz centrum modyfikacji, dzięki czemu rozpoczniesz produkcję Interceptor, Sphere i Assimilator. Na razie powstrzymaj się z wymyślaniem lepszych technologii. Szkoda na to dilithium. Najpierw musisz stworzyć silną flotę. Jeżeli postanowiłeś zatrzymać oba księżyce, to obok jednego z nich ustaw dużo platform obronnych. Nie masz przecież wystarczająco dużo statków, aby ich obu pilnować. Innym problemem na tym etapie misji jest kilka pierwszych ataków Federacji. Trudno jest je powstrzymać, ponieważ nie jesteś do tego wystarczająco przygotowany. Na szczęście Federacja atakuje dość schematycznie, w równych odstępach czasowych i z tego samego kierunku. Mogą sobie na to pozwolić, zważywszy, że Ty nie możesz zrewanżować się im kontratakiem. Najlepszym sposobem na atak jednostek Federacji jest rozdzielenie własnych statków. Zwłaszcza podczas pierwszego ataku. Będzie on wtedy mniej skuteczny, bowiem wróg też będzie musiał się rozdzielić. Kolejną ważną sprawą jest asymilacja. Podczas każdego ataku powinieneś asymilować jeden wrogi statek. Koncentruj się na klasie Sovereign. W tym celu użyj jednostki Locutusa i jego Holding Beam. Tak jak zawsze po asymilacji wysyłaj natychmiast przejęte jednostki do portu w wiadomym celu. Pilnuj również, aby na statku Locutusa cały czas był pełny stan załogi. Jeżeli spadnie on, to wyślij Cube do bazy. Rozbudowuj swoją flotę do czasu aż osiągnie ona cztery lub pięć grup (razem z asymilowanymi statkami Federacji). Jeżeli masz wystarczającą ilość dilithium, to powinieneś ulepszyć technologię, aby móc uruchomić produkcję jednostek klasy Cube. Baza Federacji jest położona na północy mapy. Rozpocznij swój marsz w tamtym kierunku, niszcząc fazery oraz stanowiska torpedowe, które napotkasz. Statki Federacji będą próbowały Cię zatrzymać, dlatego nie zapomnij podczas starcia z nimi rozpraszać się! Jeśli Cube posiada odpowiednią ilość ludzi (czytaj prawie pełny stan załogi), to asymiluj groźniejszych przeciwników za pomocą Holding Beam. Po znalezieniu bazy Federacji na północy najpierw zajmij się portem, a resztą struktur kierując się na wschód. Po zniszczeniu bazy, zlikwiduj wszystkie pozostałe struktury statki Federacji. Nawet Avenger Worfa. Kiedy bitwa będzie dogasać, USS Enterprise ucieknie przez szczelinę czasową do przeszłości, aby zapobiec zwycięstwu Borga w sektorze 001. W końcowej cut-scence Borg pojawia się nad Ziemią i zaczyna asymilację planety.

Misje Omega

Przy pomocy USS Premonition, Jean - Luc Picard prowadzi USS Enterprise do przeszłości, aby zapobiec asymilacji Spocka przez Borga. Klingońska i romulańska flota musi pomóc Federacji w obronie Ziemi, jeżeli chcą ocalić Alpha Quadrant z rąk Borga.

Misja 17 - Once And Again

Pod koniec rajdu Borga na Ziemię, USS Enterprise cofa się w czasie przy pomocy USS Premonition. Enterprise pojawia się przed spotkaniem Spocka z Klingonami i Romulanami. Poprzednio (tzn. w "normalnym czasie") Borg zaatakował statek Spocka i asymilował ambasadora. Po czym przeszkodził w zawarciu przymierza Klingonów i Romulan z Federacją przeciwko Borgowi.

Cel 1: Eskortować Spocka do Romulańskiej bazy. Spock musi przeżyć. USS Enterprise nie może zostać zniszczony.

Rozpoczynasz w południowo-wschodniej części mapy. Posiadasz grupę uderzeniową oraz dwie jednostki klasy Nebula. Przeorganizuj swoje statki w dwie grupy. Tak, aby w każdej znalazł się jeden Nebula. W chwilę po rozpoczęciu misji odkryjesz Transwarp Gate. Portal się otworzy i pojawią się statki Borga. Skoncentruj ogień na wrogu. Po zniszczeniu go, podąż w kierunku zachodnim pomiędzy ławicami. W ławicach na północy i południu czają się Encounter. Kiedy są one skryte w środku ławicy nie możesz ich wykryć ani też ostrzelać. Dopiero, gdy wylecą z ławicy dopadnij je. Wkrótce wykryjesz jeszcze więcej Transwarp Gate i statków Borga. Lecąc dalej na północ, odkryjesz pas asteroidów. Skręć przy nim na wschód. Odkryjesz jednakże, że za tym pasem asteroidów znajduje się baza Romulan. Niestety można się do niej dostać tylko na okrętkę. Podążając na wschód, napotkasz kilka razy statki Borga, ale powinieneś sobie z nimi poradzić bez problemów. Po doleceniu do wschodniej krawędzi mapy skręć na północ, a potem u góry mapy na zachód. W północno-zachodnim rogu mapy leży baza Romulan.

Cel 2: Zniszcz wszystkie jednostki Borga. Spock musi przeżyć. USS Enterprise nie może zostać zniszczony.

Po dotarciu do bazy Romulan przejmiesz kontrolę nad dwoma znajdującymi się nieopodal Warbirds. Dołącz je do swojej floty. Możesz również wybudować w bazie statek konstrukcyjny. Powinieneś to uczynić i korzystając z zapasów surowca postawić wokół bazy kilka platform obronnych. Nie jest to co prawda konieczne, bowiem Twoja flota jest chyba wystarczająco silna do obrony bazy. Skieruj się na wschód od bazy i niszcz napotkane statki Borga. Możesz mieć kłopoty z lokalizacją kilku ostatnich, więc daj swoim podwładnym rozkaz "search and destroy". Po zniszczeniu wszystkich wrogich statków misja zakończy się. Spock spotka się z wysłannikami Klingonów i Romulan. Traktat jest w trakcie negocjacji i historia ulegnie zmianie. Teraz Borg musi walczyć jednocześnie przeciwko trzem nacjom, a one muszą powstrzymać jego najazd, zanim przybędzie USS Enterprise z odsieczą w postaci jednostek romulańskich i klingońskich.

Misja 18 - A Line in The Sand

W tej misji występujesz po stronie Federacji, walcząc w bitwie o Ziemię (dzieje się to w tym samym czasie co misja 16 Twilight Hour). Baza Borga znajduje się na południu mapy. Po rozpoczęciu misji Borg zaczyna atakować Twoje pozycje obronne. Musisz zgrupować swoje statki i podzielić je na dwie grupy uderzeniowe.

Cel 1: Powstrzymać inwazję Borga, zanim przybędzie USS Enterprise. Avenger i Premonition nie mogą zostać zniszczone.

Jak widać, statek Worfa nie może zostać zniszczony, więc przenieś ten kruchy stateczek za bazę Federacji i umieść w rogu mapy. Co prawda miny Avengera przydałby się, ale w dużej bitwie ten maleńki stateczek może zostać łatwo zgładzony. Oczywiście jest to równoznaczne z porażką. USS Premonition również musi ocaleć, ale jego efekt gemini jest bardzo przydatny podczas potyczek. Dlatego nie odsyłaj go, tylko jak najczęściej sprawdzaj jego stan i w razie czego odeślij go do bazy w celu naprawy i uzupełnienia załogi. Odpierając ataki Borga nie zaniedbuj rozbudowy floty. Zacznij budować jednostki klasy Akira i Sovereign. W bazie wybuduj również trzy dodatkowe frachtowce i wyślij każdego z nich na jeden z posiadanych księżyców. Warto również abyś zbudował drugą bazę. Dzięki temu szybciej będziesz produkował ludzi. Gdy tylko będziesz miał chwilkę czasu popracuj nad rozbudową fazerów i wieże torpedowe. Po pewnym czasie przybędzie USS Enterprise razem z klingońskimi i romulańskimi jednostkami oraz Selą i Martokiem.

Cel 2: Zniszczyć wszystkie jednostki Borga w sektorze. Avenger, Enterprise, Premonition oraz statki Martoka i Seli nie mogą zostać zniszczone.

Po powrocie USS Enterprise z posiłkami romulańskimi i klingońskimi przyszła pora na rozprawienie się Borgiem. Zlokalizuj Enterprise oraz posiłki we wschodniej części mapy. Dodaj je do swojej floty i sformuj jedną wielką armadę pośrodku mapy. Niszcz każdy statek Borga, który Cię zaatakuj i spokojnie buduj kolejne jednostki. Mając od sześciu do ośmiu grup uderzeniowych jesteś gotów do zmiecenia Borga. Rozpocznij swoją krucjatę od skierowania się na zachód lub wschód. Wolno zbliż się do bazy Borga, niszcząc platformy obronne oraz statki, które zagrodzą Ci drogę. Po ich wyeliminowaniu zabierz się za struktury. W czasie bitwy przez cały czas monitoruj stan swoich najważniejszych statków (zapomniałem wcześniej napisać, że USS Avenger najlepiej jest pozostawić w bazie) i w razie uszkodzenia odsyłaj do bazy w celu naprawy. Lecąc dalej, w południowej części mapy natkniesz się na Locutusa. Skoncentruj na nim ogień wszystkich jednostek. Niestety w momencie, gdy zostaną zniszczone osłony, otworzy on Transwarp Gate i ucieknie z pola bitwy. Trudno. Jeszcze przyjdzie pora i na niego. Zajmij się pozostałymi jednostkami Borga. Najlepiej jest wydać całej Flocie rozkaz "search and destroy". Polowanie na ukryte jednostki i placówki powiedzie się w stu procentach.

Misja 19 - The Alpha And The Omega, Part 1

Połączona flota Federacji, Klingonów i Romulan przybywa do sektora Pleiadus, aby przejąć kontrolę nad Transwarp Gate w tym rejonie. Mają też nadzieję wykurzyć Borga z systemu Alpha Quadrant i znaleźć drogę do miejsca skąd pochodzi Borg. W tej misji Twoim głównym zadaniem jest zbudowanie statków dla każdej z ras. Nie wiąże się to jednak z koniecznością budowy bazy dla każdej z nich.

Cel 1: Zniszczyć centrum kontroli Borga. Przejąć Transwarp Gate, ale ich nie niszczyć.

Ponieważ na mapie jest bardzo dużo księżyców, to wkrótce po rozpoczęciu misji możesz dysponować olbrzymią ilością dilithium. Po rozpoczęciu misji skieruj się od razu na północ. Odkryjesz tutaj dwa księżyce. Zbuduj bazę (obojętnie jakiej rasy) oraz kopalnię przy obu księżycach (ponownie obojętnie jakiego typu). Dla każdego z księżyców wybuduj po dwa frachtowce. Teraz wypadałoby

postawić port. Tylko pytanie czy dla każdej z ras? Rozbudowa technologiczna wszystkich trzech ras jest diabelnie kosztowna. Dlatego musisz skoncentrować się na dwóch rasach i wybudować dla nich centra technologiczna oraz porty drugiej generacji. Wybór ras jest również w tym przypadku bez większego znaczenia. Borg atakuje Cię w tym czasie ze wszystkich stron, ale przede wszystkim z północy i południowego-zachodu. Przeorganizuj swoją flotę tak, aby tam zgromadzić największe siły. Po ich odparciu i dorobieniu się większej ilości jednostek (powiedzmy trzy grupy uderzeniowe), wyrusz w poszukiwanie kolejnych księżyców na północy i zachodzie. Zapewnij nowoodkrytym złożom surowca osłonę i dopilnuj, aby przy każdym pracowały dwa frachtowce. Pilnuj zwłaszcza zachodniego księżyca, gdyż koło niego znajduje się czarna dziura, a to oznacza niespodziewane kłopoty. Dysponując czterema księżycami, produkcja statków powinna iść pełną parą. Problemem jest teraz liczba ludzi zdolnych do służby na jednostkach. Dlatego musisz wybudować drugą, a może i nawet trzecią bazę. Trzecią postaw, jeśli chcesz na własną odpowiedzialność, gdyż utrzymanie trzech baz jest szalenie kosztowne. Dysponując potężną armadą, rozpocznij przeszukiwanie mapy i niszczenie Borga. Zapewne znajdziesz również Transwarp Gate, ale nie atakuj ich! Przeleć koło nich i dalej poluj na statki oraz struktury Borga. Zniszcz także gwiazdę Borga i odszukaj pośrodku mapy centrum kontroli. Kiedy już ono przestanie istnieć, skieruj się ponownie przeciw Transwarp Gate.

Cel 2: Przejąć Transwarp Gate.
Ta część misji jest bardzo trudna. Nie możesz przecież zniszczyć Transwarp Gate. Nie wysyłaj zatem całej floty, a tylko kilka jednostek, które Ci się przydadzą. Są dwa sposoby na zdobycie wrót. Pierwszy to wysłać oddział komandosów klingońskich, aby wybili oni załogę Transwarp Gate. Drugi sposób to ostrzelać wrota i poczekać aż zostaną zniszczone osłony. Przerwij natychmiast ogień. Wtedy teleportuj swoich ludzi i przejmij placówkę.

Cel 3: Utrzymaj Transwarp Gate w gotowości przez dziesięć minut.
Kiedy wrota będą w rękach Federacji, Jean - Luc Picard zawiadomi Cię, że musisz utrzymać gotowość Transwarp Gate przez dziesięć minut dopóki nie przybędą posiłki. Użyj statku konstrukcyjnego w celu zbudowania platform z fazerami i torpedami wokół bazy w południowo-wschodniej części mapy. Z osłony tej bazy wydziel od czterech do sześciu jednostek i wyślij je do Transwarp Gate. Rozmieść statki wokół wrót od strony zachodniej i wschodniej. Z tych stron zaatakuje Cię Borg. Jeżeli liczba załogi placówki zacznie drastycznie spadać, przenieść tam swoich ludzi ze statków. Wkrótce przybędzie Picard i misja zakończy się sukcesem.

Misja 20 - The Alpha And The Omega, Part 2

Misja rozpoczyna się, gdy Jean - Luc Picard i pozostali dowódcy wlatują na macierzyste tereny Borga. Następuje spotkanie z Locutusem.

Cel 1: Locutus za wszelką cenę próbuje zniszczyć USS Enterprise. Chroń USS Enterprise.
Po zakończeniu otwierającej misję cut-scence, Borg zaatakuje USS Enterprise. Ostrzeliwując się, cofaj swoją flotę na południe w stronę Transwarp Gate. Są one jedyną drogą ratunku.

Cel 2: Wycofaj się przez Transwarp Gate, zanim Borg je zniszczy. USS Enterprise oraz jednostki Seli i Martoka nie mogą zostać zniszczone.
Po otrzymaniu nowych instrukcji natychmiast przeleć przez wrota. Jeżeli wykonasz to, nie ociągając się, to wypełnisz rozkazy. Jednocześnie okaże się, że na macierzyste tereny Borga dostał się Worf wraz z niewielką flotą Romulan i Klingonów. Picard zmienia zdanie i postanawia pomóc Worfowi w wykonaniu jego zadania.

Cel 3: Zdobyć statek konstrukcyjny Borga. Zbudować Transwarp Gate. USS Avenger nie może zostać zniszczony.
W momencie, gdy Worf ze swoją małą flotą pojawi się w sektorze Borga, otrzyma on nowe rozkazy. Przejęcie Assemblera i postawienie Transwarp Gate ma umożliwić powrót USS Enterprise i reszty floty do tego sektora. Rozpoczynasz w południowej części mapy. Migające plamki na radarze wskazują, gdzie znajdują się Assemblery Borga. Co prawda nie ma znaczenie, który z nich przejmiesz, ale łatwiej jest zdobyć tego na południowym wschodzie. Skieruj się na niego według wskazań radaru. Na południu natrafisz na platformy defensywne i małą grupkę statków ochraniającą ten rejon. Przemknij obok nich i wkrótce ujrzysz Assemblera. Uważaj na patrolujące jednostki! Zbliż się do niego tylko Avengerem. Pozostałymi jednostkami osłaniaj statek Worfa. Ostrzelaj Assembler i kiedy jego osłony zostaną zniszczone (możesz go jeszcze przez chwilę trzymać pod ogniem, aby wybić trochę załogi) teleportuj na jego pokład swoich ludzi. Po przejęciu nad Assemblerem kontroli zaznacz go i wybierz opcję budowy. W niej jest tylko jedna możliwość: Transwarp Gate. Zacznij budowę wrót. Kiedy budowa zakończy się, cel zostanie osiągnięty. Przez Transwarp Gate przedostanie się Enterprise, jednostki Seli i Martoka oraz pozostałe statki floty.

Cel 4: Zlokalizować i zniszczyć Omega Containment Facility. Ochronić Transwarp Gate. USS Enterprise, Warbird Seli, USS Avenger i Negh'Var Martoka nie mogą zostać zniszczone.
Rozpocznij od skonstruowania swojej bazy. Jako że dysponujesz statkiem konstrukcyjnym każdej rasy, możesz wybudować dowolną bazę, ale to jest bez znaczenia. Postaw taką bazę na jaką masz ochotę (czytaj: która według Ciebie jest najlepsza). Zacznij także eksploatować pobliski księżyc. To znaczy najpierw zajmij kopalnię Borga znajdującą się przy tymże księżycu. Jeżeli ją zajmiesz, a nie zniszczysz, to daje to posunięcie znakomity handicap. Możliwość budowy struktur Borga. A dzięki temu możesz przeprowadzać dalsze zwiady i odkrywać systemy obronne wroga. Nie zapomnij również, aby przy każdym eksploatowanym księżycu pracowały dwa frachtowce. Innym ważnym posunięciem w tej fazie misji jest szybka rozbudowa technologiczna. Postaw dwa porty (tej samej rasy) i technologiczne centrum do budowy silniejszych jednostek. Najlepiej, aby centrum oraz porty były Federacji. Natychmiast zacznij też produkować jak najwięcej jednostek klasy Akira. A tak przy okazji, jeżeli nie chcesz, aby misja zakończyła się fiaskiem, to odeślij na tyły USS Avenger. Jak sam wiesz jest to dość delikatny stateczek i łatwo może zostać zniszczony.

Cel 5: Zniszczyć gwiezdne generatory Borga.
Niedługo po otrzymaniu poprzednich rozkazów (tych dotyczących zniszczenia Omega Containment Facility) okaże się, że Omega Containment Facility jest ochraniane przez potężne osłony. Aby je wyłączyć należy zniszczyć dwa gwiezdne generatory Borga ulokowane na północnym wschodzie i wschodzie mapy. Na początek koncentruj się na dalszej rozbudowie floty. Nie rozpoczynaj zbyt wcześniej eksploatacji mapy. Poczekaj. Nie martw się na razie o inne księżyce. Przyjdzie na to pora, a teraz najważniejsza jest obrona bazy. Tym bardziej, że sensory wykryją nadciągającego wroga. Ogień wszystkich swoich jednostek skieruj na statki klasy Cube i Diamond, a na martwienia się pozostałymi przyjdzie czas po zniszczeniu tych większych. Podczas bitwy cały czas zwracaj uwagę na kondycję swoich jednostek (szczególnie Picarda, Seli i Martoka) i w razie uszkodzenie bez zwłoki odsyłaj do naprawy w porcie. Po odparciu nawałnicy Borga przyda Ci się kolejny księżyc. Jest on położony na południowy wschód od bazy (drugi znajduje się na południowy zachód, ale jego utrzymanie jest wręcz niemożliwe. Przynajmniej w tej fazie misji). W celu szybszego przemieszczenia się w tamten rejon proponuję Ci użyć Transwarp Gate Borga. Na miejscu po wyeliminowaniu obrony, użyj statku konstrukcyjnego w celu wybudowania kopalni oraz kilku platform obronnych. Wróć natychmiast flotą do swojej bazy, bowiem jest wielce prawdopodobne, że lada chwila nastąpi kolejny atak. Po jego odparciu, jeżeli dysponujesz odpowiednimi funduszami, wybuduj lepszy port oraz drugą bazę. Zacznij produkować lepsze jednostki, a zwłaszcza Sovereign. Mając pięć lub sześć grup uderzeniowych przejdź do ofensywy. Możesz w tym celu użyć wrót (znajdziesz się od razu przy generatorach) lub skierować się na wprost. To drugie wyjście jest według mnie lepsze, gdyż pozwala na zniszczenie po drodze placówek Borga i przejęcie księżyców. Po dotarciu do celu zastosuj znaną już Ci dobrze taktykę. Powolutku najpierw platformy, potem struktury. Uszkodzone podczas ataku statki odsyłaj do portu w celu naprawy. Nie zaprzestawaj również produkcji, formując z nowych jednostek grupy uderzeniowe. Wracając do Twojego ataku to po prostu niszcz absolutnie wszystko. Wliczając w to generatory produkujące osłony dla Omega Containment Facility. Locutusa znajdziesz mniej więcej na środku mapy chroniącego kopalnię przy fioletowym księżycu. Zaatakuj go wszystkimi jednostkami. W nagrodę oglądniesz cut-scenkę obrazującą jego śmierć!

Cel 6: Zniszczyć Omega Containment Facility.
Wokół Omega Containment Facility znajdują się niebezpieczne ławice. Niebieska wyłącza wszelką broń oraz osłony, a żółta zabija członków załogi. Nie możesz zatem w nie wlecieć. Zresztą zamiast zastanawiać się, jak je ominąć skorzystaj z Transwarp Gate i wyląduj za ławicami. Natrafisz tutaj na flotę złożoną z Cube kilka gwiazd. Zniszcz najpierw flotę, a następnie bazy i na końcu platformy obronne. Po tym wyczynie skoncentruj ogień wszystkich jednostek na Omega Containment Facility. Bach... i to już koniec misji oraz gry!!! Obejrzyj finałową cut-scenkę, w której to ujrzysz, jak czas powraca do normy i po raz kolejny dobro zwycięża zło. Locutus unicestwiony, galaktyka obroniona, Picard ponownie tryumfuje!

Deranged

producent: LucasArts
platforma: PC

Star Wars: Force Commander

Gra jest RTS-em, dość luźno opartym na wydarzeniach opisanych w trylogii Star Wars. Niedawno rozpoczęła się Galaktyczna Wojna Domowa, a ty wcielisz się początkowo w generała Armii Imperialnej - i będziesz wychodził ze skóry, by zrobić jak najlepsze wrażenie na Darth Vaderze, niszcząc Rebeliantów gdzie się da, jak się da i czym się da. Potem jednak przejdziesz na stronę Sojuszy Rebeliantów [bardzo rozsądne podejście, choć wymuszone okolicznościami] i resztę gry spędzisz, tłukąc swoich starych towarzyszy broni [czy nie pachnie wam to zdradą?]. Wszystko przebiega w czasie realnym [nie bardzo będziesz więc miał czas na teoretyczne rozważania]. Dowodzisz jednostkami i staczasz bitwy. Podczas tego wszystkiego będziesz musiał gromadzić tzw. Command Points, które będą miarą twej oceny. Oceniać cię będą przełożeni - i niejednokrotnie się przekonasz, że trudno ich zadowolić. Najczęściej będą ci czynili wymówki za to, że do wykonania konkretnego zadania angażujesz zbyt wielkie siły. Command Points można gromadzić na dwa sposoby - powoli: zajmując nieprzyjacielskie pozycje, i szybko: niszcząc siły nieprzyjaciela. Nie powinieneś się rzucać do walki, dopóki nie jesteś pewien, że możesz przywalić silniej, niż walą w ciebie. Nie bądź kunktatorem - ludzi i statki stosunkowo łatwo jest uzupełnić, czego nie da się powiedzieć o straconym zaufaniu przełożonych. Im mniejsze zaufanie [mniej Command Points], tym mniej powierzą ci jednostek i tym trudniej sprawić się z zadaniem. Bądź bezwzględny i skuteczny - najboleśniej ugodzisz nieprzyjaciela [czytaj: najwięcej Command Points zdobędziesz], niszcząc jego transportowce [dropships]. Jeśli zobaczysz gdzieś taki kąsek, rzuć nań wszystkie siły.

Kluczem do sukcesu jest dobre wykorzystanie drugorzędnych możliwości twoich jednostek, a to dlatego, że AI [który jest twoim przeciwnikiem] rzadko wykorzystuje je właściwie. AT na przykład, ma znakomite ciężkie boczne działko [chin gun], które może praktycznie załatwić prawie wszystko - nawet jednostki latające. Rebelianci mają też kilka niezłych niespodzianek [na przykład dalekosiężne pociski protonowe w czołgach szturmowych - Attack Tanks]. Zapoznaj się z tym wszystkim, bo dobry dowódca zna doskonale dane taktyczno-techniczne wszystkich jednostek, jakimi dysponuje.

Staraj się łączyć jednostki w grupy uderzeniowe tak, by w grupie była spora rozmaitość oręża i opancerzenia. Potężny pancernik niewiele wskóra, jeśli nie dostanie wsparcia mniejszych jednostek, które będą mu chroniły słabiznę. Piechota [Infantry] niewiele zdziała bez wsparcia czołgów, te zaś kiepsko się czują bez piechoty, która je osłania. Regułę tę można złamać po przełamaniu obrony przeciwnika - wtedy dobrze jest puścić w wyłom czołgi [bo małe jest prawdopodobieństwo, że nieprzyjaciel zdołał w głębi zorganizować zasadzkę - AI nie jest zbyt przebiegła]. Ty jednak możesz się niekiedy pokusić o "podpuszczenie" przeciwnika.

Zasadniczym celem jednostek piechoty jest zdobywanie i zajmowanie nieprzyjacielskich struktur. Przede wszystkim sam jednak zabezpieczaj tyły i gdzie możesz buduj umocniony garnizon. AI w poszczególnych misjach nie jest za bardzo agresywna i nie będzie ci usiłowała dobrać się do tyłka - ale, jak to się mówi, strzeżonego Pan Bóg strzyże... czy jakoś tak. Grając jednak w sieci z innymi graczami nie możesz na to za bardzo liczyć. Piechoty nie wysyłaj do szturmu na budynki w tyralierze [to znaczy jak najbliżej niech podjeżdżają w pojazdach - zmniejszy to przynajmniej straty od broni małokalibrowej]. Pamiętaj o rezerwach, którymi w odpowiednim momencie musisz wesprzeć atak. Nie trać za dużo czasu przy wybieraniu jednostek w Hanger Bay. W większości misji i tak na początku nie będziesz miał dość środków transportowych, by zrzucić na dół więcej niż sześć jednostek piechoty i kilka pojazdów. Co więcej, w większości przypadków liczyć się będzie bardziej twoja pomysłowość i szybka orientacja, niż ilość sprzętu i jednostek, jakimi będziesz dysponował [podczas ataku Niemiec na Francję w II wojnie światowej Francuzi mieli więcej sprzętu niż Niemcy, ale ci ostatni wiedzieli, co z nim zrobić]. Najlepiej zawsze zabieraj ze sobą na dół, co masz najlepszego - potem możesz nie mieć czasu na sprowadzenie posiłków.

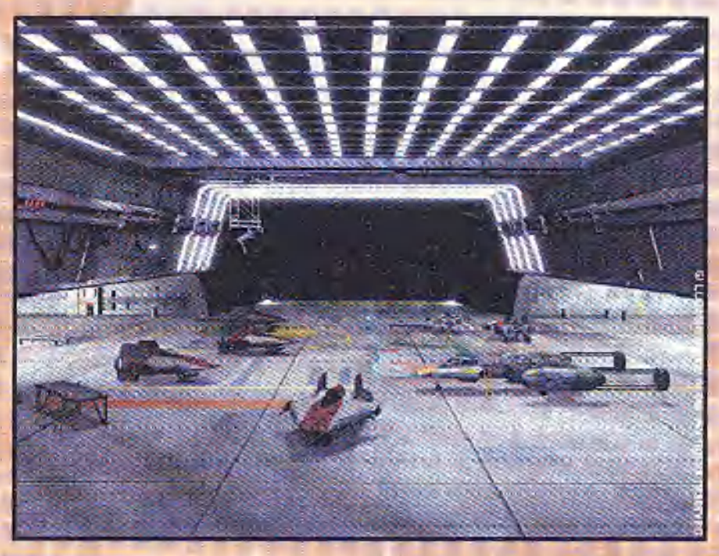
Jeszcze jedno. Każda misja ma cele Priorytetowe i Drugorzędne. Pamiętaj, że tak naprawdę liczy się tylko cel Priorytetowy. Przełożeni nie uznają misji za wykonaną, dopóki nie uporasz się z zadaniem najważniejszym.

Uwaga! W dalszym ciągu będziemy używali nazw angielskich, dla kilku powodów. Jednym z nich jest ten, że nie zawsze da się znaleźć sensownie brzmiący polski odpowiednik nazwy związku lub jednostki [Angolom, na przykład, nie przeszkadza termin "kawaleria powietrzna" choć po polsku brzmi on idiotycznie - i o dziwo, nawet się przyjął!]. Innymi powodami nie będziemy wam zawracali głowy - gra zresztą jest znana [na razie] tylko w angielskiej wersji językowej.

I to byłoby na tyle, jeśli chodzi o porady praktyczne... a teraz, co się tyczy szczegółów:

Misja 1-sza

Trening na Pustyni [Desert Training]
Cel: Wykonać rozkazy kapitana Tulona. Dellis musi przeżyć.
Siły i środki: Squadron Zeta



Pierwsze trzy misje, to misje treningowe na pustynnej planecie Tatooine [czytaj: Galaktyczne Zadupie]. Ich celem jest głównie oswojenie cię z Holograficznym Kontrolnym Interfejsem Pola Bitwy [Battlefield Holographic Control Interface]. Możesz przezeń kontrolować oddziały i jednostki. Wykorzystaj tę misję, jak to tylko możliwe, by zaznajomić się z jego właściwościami, bo później nie będzie zmiłuj się. Najtrudniejsze jest opanowanie sterowania kamerą. W tej misji musisz opanować prowadzenie kamery i rozmieszczanie jednostek i pojazdów. Akcja nabiera tempa, kiedy stajesz na czele poszukiwań dwu droidów, które "wybrały wolność". Podążaj za śladami. Patrz po prostu na mapę i kieruj się na południowy wschód aż dotrzesz do Pojazdu Awaryjnej Ewakuacji [Escape Pod].

Misja 2-ga

Trening na Pustyni 2.
Cel: Wykonać rozkazy kapitana Tulona. Dellis musi przeżyć.
Siły i środki: Squadron Zeta

Trening trwa dalej, poznajesz możliwości bojowe jednostek i coraz lepiej posługujesz się BHIC - em. Ponownie doradzamy, byś się postarał poznać wszelkie tajniki sterowania kamerą. Trwający dalej pościg za zatwardziałymi w błędach droidami doprowadził cię do starcia z Tuskenami [na Banthah] i spotkania z Krążycielem Jawasów [Jawa Sandcrawler], gdzie uwięziono R2-D2 i C3PO. Podczas starcia z Tuskenami nie pozwól sobie na rozproszenie sił. Gdy znajdziesz Krążyciel, wyślij kilku Szturmowców [podświetlenie], a potem wciśnij SHIFT + PKM na Krążycielu. Szturmowcy nie znają droidów i wyrżną Jawasów, pozorując napaść Tuskenów. [Ben Kenobi oczywiście nie da się nabrać na te sztuczki].

Misja 3-cia

Trening na Pustyni 3.
Cel: Wykonać rozkazy kapitana Tulona. Dellis musi przeżyć.
Siły i środki: Squadron Zeta

Teraz się dowiesz, jak wzywać wsparcie i jak budować imperialną bazę. Droidy nadal pozostają nieuchwytne i dostajesz rozkaz, by ruszyć w głąb pustyni do siedziby tajemniczego pustelnika i odludka, Bena Kenobi. Mieszka on na północnym krańcu pustkowi. [W rzeczy samej Ben negocjuje wraz z młodym Skywalkerem warunki przelotu na Sokole Millenium]. Tobie zaś trzeba wezwać Szturmowców i AT-PTs. Każ Dellisowi wejść do Command Center, [co go osłoni przed przypadkowym atakiem]. Obóz Jawasów jest między lewym dolnym rogu mapy a w lewym górnym. Najpierw na wszelki wypadek wyślij do domu Bena jednego szturmowca [na wszelki wypadek], a dopiero potem Dellisa.

Misja 4-ta.

Najazd na Ruul [Assault on Ruul].
Cel: Zajęcie kompleksu komputerowego. Trzeba wprowadzić Dellisa do wnętrza kompleksu i [jakżeby inaczej] utrzymanie go przy życiu.
Siły i środki: Proboty, AT-STsy, AT-PTsy, Transportery, Speedbike'y, szturmowcy [Stormtroopers], Dellis.

To twoja pierwsza samodzielna misja, w której nie ubezpiecza cię kapitan Tulon. Jest też jedną z trudniejszych [ze względu na wykorzystanie BCHI], ponieważ kanion, do którego trafisz, jest wąski i ciasny. Wykorzystaj czas i przed wyruszeniem na cel, wzmocnij swoją bazę. Pamiętaj, że nie należy niszczyć budowli Rebeliantów, tylko je zajmować. Nie tylko zyskujesz CP [Command Points], ale przekonasz się, że łatwiej jest zdobyć nieprzyjacielską działobitnię [turret] niż ją całkowicie zniszczyć.
Przejdź po mapie jak burza, zaczynając od lewej strony. Wymiataj wszystko do czysta. Na drugi bunkier wyślij ze dwa AT-STsy [każdy z dwoma szturmowcami wewnątrz] i jeden transportowiec [Troop Transport] z sześcioma Szturmowcami. Postaraj się dotrzeć Transportowcem jak najbliżej bunkra. Wysyłaj na bunkier po dwu - jak się nie uda, niech rusza następna para. Kiedy się z tym uporasz, zostaw przy nim nieco sprzętu, bo Rebelianci będą go chcieli odbić. Zapamiętaj tę taktykę. Kolejnym celem będzie Rebeliancki Punkt Dowodzenia [Rebel Command Center], położony na północ od drugiego bunkra i niezbyt daleko. Problemem jest ustawiona przed nim działobitnia [Turret]. Użyj tej samej taktyki, jaką posłużyłeś się poprzednio, ale najpierw zajmij Turret - będziesz mógł obrócić działa przeciwko Rebeliantom, którzy niewątpliwie zechcą wesprzeć Command Center. Wyślij przeciwko CC szturmowców, podczas gdy ATSTsy i AT-PTsy niech prowadzą ogień osłonowy i zaporowy. Po zdobyciu CC twoje notowania u przełożonych pójdą ostro w górę. Na wschód od CC są trzy Turret. Spróbuj przejąć jedną z nich [najprościej zrobić to ze środkową], a potem obróć ogień jej dział na sąsiednie. Potem wal dalej na wschód. Oczyszczaj co się da, włącznie z Kopalnią [Mining Structure]. Kompleks komputerowy jest na południowym wschodzie [w lewym dolnym rogu mapy operacyjnej].

Misja 5-ta

Najazd na Ruul 2 [Assault on Ruul].
Cel: zbudowanie ciągłej linii radionamierników [Beacons] łączących kompleks komputerowy z Wieżą Komunikacyjną. Utrzymanie Dellisa przy życiu.
Siły i środki: Proboty, AT-STsy, AT-PTsy, Transportery, AT-AAsy, Speedbike'y, szturmowcy [Stormtroopers], Dellis.

Tocząc dalsze boje na Ruul i odpierając ataki bezczelnych rebeliantów, musisz stworzyć ciągłą linię łączności. Ponieważ to zadanie musi wykonać Dellis, dobrze go chroń. Zacznij od budowy Turret Control dla twojego CC [Command Center]. Ponieważ Rebelianci będą zaciekle ponawiali ataki na CC, zbuduj przynajmniej jedną Wieżę Przeciwpiechotną [anti-infantry Turret]. Na wszelki wypadek ustaw przed nim kilka AT-PTsów i [ewentualnie] AT-STsów.
Przypomnij sobie, że najlepszą obroną jest atak. Teren nie pozwoli ci uderzyć na wprost. Załaduj ze trzy AT-STsy szturmowcami i ruszaj na zachód, załatwiając po drodze dwa bunkry. Po zdobyciu pierwszego zatrzymaj się i zbuduj nowe jednostki, by wsparły dalsze natarcie. Po zdobycie drugiego bunkra ruszaj ku północnemu wschodowi, gdzie jest rebeliancki CC chroniony przez przynajmniej cztery Turret przeciwpiechotne i jedną przeciwpancerną. Stosując znaną ci już taktykę [zdobywasz jedną i obracasz działa przeciwko sąsiednim], załatw wraże CC, a potem wyślij [ze swej bazy] oddziały na północ, by zajęły Kopalnię. I dopiero wtedy wyślij Dellisa, by ustawiał namierniki.

Misja 6-ta

Kryzys na Sarapin [Crisis on Sarapin].
Cel: Założenie garnizonów przy wszystkich zakładach energetycznych. Utrzymanie Dellisa przy życiu.
Siły i środki: Proboty, Dewback Riders, AT-STsy, AT-PTsy, Transportery, AT-AAsy, Speedbike'y, szturmowcy [Stormtroopers], Dellis.

Na planecie Sarapin magmy jest pod dostatkiem. Misja jest uciążliwa i wykonywana w jednym z najbardziej nieprzyjaznych terenów w Galaktyce - ale stosunkowo prosta. Polega na marszu po okolicy [w kierunku przeciwbieżnym do ruchu wskazówek zegara] i zajmowaniu kolejnych Zakładów Zbiorczych ZZ [Collection Facilities]. Potem trzeba ci się w nich okopać. Przede wszystkim jednak musisz uporać się z Rebeliantami - nie mają tu zbyt silnych umocnień, ale z niedalekiego lotniska będą ci stale dogryzali, wysyłając przeciwko tobie Airspeedy. Pamiętaj, że po lawie ciężko się poruszać... chyba że wyślesz poduszkowce [Hoovers], albo Speeder Bikersy, lub Probotsy. Kiedy zajmiesz nieprzyjacielskie CC, możesz wezwać wsparcie jak do własnej bazy.

Misja 7-ma

Kryzys na Sarapin 2 [Crisis on Sarapin 2].
Cel: Zdobycie platformy wiertniczej [Drilling platform]. Sprowadzenie do niej Dellisa. Utrzymanie Dellisa przy życiu.

Siły i środki: Proboty, Dewback Riders, AT-STsy, AT-PTsy, Działa samobieżne [Mobile Artillery], Transportery, AT-AAsy, Myśliwce TIE, Speedbike'y, szturmowcy [Stormtroopers], Dellis.

Pierwsza misja, z którą będziesz się musiał uporać w określonym czasie. Rebelianci zbudowali platformę wiertniczą, która wkrótce przebije się przez twardszą skorupę planety i wywoła wybuch magmy, niszczącej powierzchnię. Zaczynasz w północno-zachodnim rogu mapy, potem musisz zająć ZZ na północny wschód od twego pierwotnego położenia. Następnie ruszaj na południowy zachód, stamtąd na zachód, potem na północny wschód i południowy zachód, do platformy. Platformę najlepiej zająć, wysyłając przeciwko niej silną grupę uderzeniową, która jednocześnie przetrze drogę Dellisowi i będzie go osłaniała. Wokół platformy okopali się Rebelianci, trzeba ci więc zabrać ze sobą AT-STsy, ruchome działka przeciwlotnicze [Anti-Aircraft'sy] i szturmowców. Rebelianckie CC jest na północ i nieco na zachód od platformy, ale nie musisz go zajmować - choć byłoby miło, gdybyś to zrobił - jeśli będziesz miał czas.

Misja 8-ma

Pułapka na Yavin IV [Trap on Yavin IV].
Cel: Unieszkodliwienie Rebeliantów. Zdobycie Piramidy .
Siły i środki: Proboty, AT-STsy, AT-PTsy, Działa Samobieżne [Mobile Artillery], TR-SDy, Transportowce, AT-AAsy, Myśliwce TIE, Speedbike'y, szturmowcy [Stormtroopers].

Rebelianci - kto by się tego spodziewał? - wyeliminowali Wielkiego Moffa Tarkina i Gwiazdę Śmierci! No, Imperator im tego nie daruje, i trzeba im odpłacić pięknym za nadobne. Misja wygląda łatwo - wdeptać w ziemię rebelianckie CC nie jest trudno. Ale...
Uważaj! To pułapka. Rebelianci są tu liczniejsi, niż termity w Amazonii, i tylko czekają, byś przestał mieć się na baczności - a wtedy chcą ci [jak Sędzia Moskalom] zadać pieprzu od tyłu. Wykorzystaj otaczające twoją bazę wąwozy, by stworzyć silne punkty oporu. Dodaj do swego CC Turret Control, a potem sprowadź na dół kilka Turretów. Przydadzą się też Walkery i trochę piechoty. Ustaw AT-ST wespół z Działami Samobieżnymi - ale sam uważaj na ruchomą artylerię Rebeliantów. Cennym uzupełnieniem twoich sił będą tu [po raz pierwszy oddane ci pod komendę] TR-SDsy, które mogą pozbawić nieprzyjacielską jednostkę Tarcz osłonowych. Podczas tej misji trzeba ci też będzie ruszyć na pomoc generałowi Veersowi, który przymusowo lądował na planecie. Opór nie jest silny, ale musisz zebrać spore siły, ot, na wszelki wypadek. Potem zajmij się Bazą Rebeliantów. Jest tam lotnisko polowe, Generator Tarczy i wiele działobitni [Turrets]. Weź ze sobą TR-SD. A potem, kiedy tarcza zostanie zniszczona, ruszaj wszystkimi siłami do ostatecznego zwycięstwa nad rebelianckim robactwem.

Misja 9-ta

Bitwa o Hoth [Battle of Hoth].
Cel: Zniszczenie generatora tarczy. Zajęcie Hangaru Startowego Rebeliantów. Sprowadzenie Darth Vadera [bezwzględnie żywcem] do Hangaru.
Siły i środki: Proboty, AT-STsy, AT-PTsy, AT-ATsy, Transportowce, AT-AAsy, Speedbike'y, szturmowcy [Stormtroopers], Darth Vader.

Jedna z najsławniejszych potyczek Wojny Domowej. Mała baza Rebeliantów pod śniegiem i potężne siły Imperium. Ale dla ciebie sytuacja jest piekielnie stresująca! Darth Vader siedzi sobie w Niszczycielu Gwiazd [Star Destroyer] i nieustannie cię ponagla, bo mu się spieszy! Musisz zniszczyć Generator Pola Siłowego [Shield Generator], bo żądny krwi astmatyk pragnie dobrać się do tyłka Luke Skywalkera. Misja nie ma ograniczenia czasowego, ale jeżeli będziesz zwlekał, Darth złoży cię ze stanowiska dowodzenia. Nie dostaniesz posiłków, pospiesz się więc z realizacją celów. Trzymaj wszystkie siły razem i niszcz nieprzyjaciela, używając dział [chin guns] swoich AT-ATsów. Wykorzystaj dalekosiężne sensory swoich Probotów, by wykrywać zbliżające się jednostki nieprzyjaciela. Jeśli trzeba ci będzie rozdzielić siły, możesz to zrobić, ale bacz, by odległość pomiędzy nimi nie była zbyt wielka. Dobrze oczyść przedpole, bo Darth Vader wyląduje, gdy tylko zniszczysz Generator - a wtedy kilka strzałów jakiegoś rebelianckiego, nie dobitego desperata może rozstrzygnąć o niepowodzeniu misji.

Misja 10-ta

Niespodzianka na Endor [Surprise at Endor].
Cel: Znaleźć miejsce możliwej kryjówki generatora tarczy osłonowej.
Siły i środki: AT-STsy, Speedbike'y, szturmowcy [Stormtroopers].

Zwykła historia - lądujesz bez niespodzianek, a potem okazuje się, że wszyscy są przeciwko tobie. Nieważne. Twoje AT-STsy i Speedbikersy są czymś, czemu te misiowate kurduple nie będą w stanie sprostać. Trzymaj szturmowców razem, by mogli sobie poradzić z atakami od góry. Uważaj na pułapki - walące się drzewo może załatwić nawet AT-STs [pułapka - kursor zabarwiony na żółto]. W każdym miejscu dogodnym do budowy Generatora jest wioska Ewoków, trzeba ci więc rozpędzić to talatajstwo na cztery wiatry. Co też uczynisz nie bez uciechy.

Misja 11-ta

Masakra na Abridon [Massacre on Abridon]
Cel: Odbicie Imperialnej Bazy z rąk Rebeliantów. Masz też zająć Abridońskie Centrum Władzy [Abridon Governement Center]. Oczyścić rejony Ogrodów Rządowych z Rebeliantów.
Siły i środki: Proboty, AT-STsy, AT-PTsy, działa szturmowe, TR-SDy, transportowce, AT-AAsy, myśliwce TIE, bombowce TIE, Prom Tyderium, Speedbikersy i szturmowcy.

Cha! Rząd planety Abridon przeszedł na stronę Rebeliantów i trzeba ci sprawić, by zdradzieckie dranie gorzko tego pożałowali! Musisz ich napełnić bojaźnią bożą, by już nigdy nie przyszło im do durnych łbów, że mogą pokochać kogoś innego, niż Imperatora. Ponieważ jednak rzucają przeciwko tobie spore siły, pierwszą rzeczą, jaką powinieneś zrobić, jest odbicie Imperialnego Centrum Dowodzenia, z którego możesz wezwać pomoc. Dokonawszy tego, wyślij myśliwce i bombowce TIE, by przeszukały teren i zgniotły ostatnie resztki oporu. Zaczynasz w północno-wschodnim zakątku mapy, a ICD jest w południowo-wschodnim. Na drodze do rebelianckiej Centrali Rządowej [północny zachód] jest silnie obwarowane Stanowisko Dowodzenia Rebeliantów. Pamiętaj o podstawowej zasadzie prowadzenia wszystkich wojen, za wszelką cenę Chroń Własną D..ę, czyli rozbuduj stanowiska obronne wokół odbitej Bazy Imperialnej. Wezwij ciężki sprzęt, by zniszczyć rebeliantom generator pola ochronnego, co pozwoli ci na przypuszczenie szturmu do ich bazy. Zalecamy zajęcie bazy Rebelianckiej, zamiast jej całkowitego zniszczenia. Zajęta Baza będzie dobrą rubieżą pozycji wyjściowej do ataku na rebelianckie Centrum Rządowe, jako twoje zapasowe CC.

Misja 12-ta

Masakra na Abridon, część 2-ga [Massacre on Abridon, Pt. 2]
Cel: Pojmanie 5-ciu rebelianckich oficjeli. Masz ich trzymać na platformie więziennej, dopóki nie przybędzie statek skazańców.
Siły i środki: Proboty, AT-STsy, AT-PTsy, działa szturmowe, TR-SDy, transportowce, ciężkie działa, AT-AAsy, myśliwce TIE, bombowce TIE, Prom Tyderium, Speedbikersy i szturmowcy.

Będziesz miał pewne kłopoty, jak powiedział Churchill Hitlerowi. Rebelianci są wściekli i żądni krwi! Szczęśliwie dla ciebie się składa, że masz teraz możliwość skorzystania z usług ciężkiej i precyzyjnie bijącej artylerii. Za dobrze jednak nie jest, bo masz pojmać tych zdradzieckich oficjeli i jak walniesz na odlew z ciężkich dział [albo wyślesz do roboty szturmowce TIE], to tamci wyzioną ducha. Co robić? Zacznij od budowania obrony wokół Centrum Rządowego. Zostaw w nim sześciu [przynajmniej] szturmowców, by zapobiec ponownemu przejęciu Centrum przez Rebeliantów. Zadbaj szczególnie o bunkier Kontroli Lotów [Flight Control], bo bez niego nie będziesz mógł ściągnąć myśliwców TIE. Pojmanych dygnitarzy umieść w AT-ATsie.

Misja 13-ta

Masakra na Abridon, część 3-cia [Massacre on Abridon, Pt. 3]
Cel: Ostateczne zniszczenie Bazy Rebeliantów. Zniszczenie zdradzieckiego AT-AT, zanim dotrze do Bazy Rebeliantów. Ocalenie za wszelką cenę TR-MB.
Siły i środki: Proboty, AT-STsy, AT-PTsy, działa szturmowe, TR-SDy, TR-MB, transportowce, ciężkie działa, AT-AAsy, myśliwce TIE, bombowce TIE, Prom Tyderium, Speedbikery i szturmowcy.

Wygląda na to, że misja jest prosta niczym stylisko łopaty. Masz znaleźć bazę Rebeliantów i ją zniszczyć. Wszystko się jednak komplikuje, gdy jeden z dowódców AT-ATsu [nieoczekiwanie przechodzi na stronę wroga]. Oczywiście, musisz go unicestwić. Przydadzą ci się inne AT-ATsy - jeden strzał z ich chin guna załatwi sprawę. Możesz też skorzystać z ruchomego punktu dowodzenia TR-MB. Wszystko, czego ci trzeba, to dotarcie przynajmniej jednym walkerem na odległość skutecznego ognia od zdrajcy.

Misja14-ta

Ucieczka z Kalan [Escape from Kalan].
Cele: Umieścić Brenna wewnątrz TR-MB. Przeprowadzić TR-MB do rebelianckiego punktu ewakuacyjnego [PE.]. Uwolnić Luke'a Skywalkera z ICC. Przeprowadzić go do rebelianckiego [PE]. Przy okazji, możesz natłuc...eee... stare przyzwyczajenia, zwerbować dla sprawy Rebelii tylu, ilu się da szturmowców i Evoków.
Siły i środki: szturmowcy, TR-MB, Brenn, Luke Skalwaker, Kalaniccy Rebelianci

Pierwsza to misja, w której musisz się wykazać jak wiele jesteś wart dla Rebelii.
Zaczynasz w więziennej celi. O w mordę! Imperator, oby my zgniły torebki Malphigiego! za twe wszystkie starania wtrącił się do tej śmierdzącej... no, dobra. Jeszcze mu każesz gorzko tego pożałować. Teraz trzeba ci się jakoś stąd wydostać. Na razie zachowuj się jak wąż, na lwie ryki i potrząsanie grzywą przyjdzie czas później. Podchodź do każdego szturmowca, który na twej mapie zaznaczony jest na żółto.
Wyślij Brenna do wnętrza TR-MB, ale na razie nie ruszaj go z miejsca. Wyślij dwu żołnierzy do każdej Działobitni, a gdy będzie twoja, zostaw jednego w środku. Wyślij czterech podwładnych do centrum dowodzenia, i uwolnij Skywalkera, którego też umieść zaraz w TR-MB. Potem skieruj tych samych ludzi przeciwko jednostkom samobieżnych dział na wzgórzu. Pamiętaj, że z daleka nie sposób odróżnić swoich od Obcych [i dlatego tamci nic nie podejrzewają, dopóki nie zaczniesz do nich strzelać], ty masz zaś tę przewagę, że wszyscy, którzy nie są twoimi, automatycznie stają się wrogami i nie musisz się zastanawiać. Poczekaj aż walker AT-TS podejdzie bliżej i dopiero wtedy każ chłopcom, by go poczęstowali, tym, co mają najlepszego. Jeśli dla obrony trzeba ci przesunąć TR-MB bliżej, poczekaj z tym do ogłoszenia alarmu. Alarm zawyje, gdy zaczniesz strzelać, lub gdy ruszysz cokolwiek z miejsca - ale przejmowanie budynków po cichu [podpełznąć bliżej, zobaczyć białka jego oczu, poczuć ciepło oddechu, skoczyć jak tygrys, walnąć łokciem w grdykę, dźgnąć nożem i brzuch, poczuć lepką ciecz lejącą ci się po rękach, dłonią stłumić rzężenie, zobaczyć w oczach wroga gasnące światło, życia... Uaaaargh! Oj tak! Jestem Rambo i to właśnie lubię!] nie wzbudzi niczyich podejrzeń.
Punkt ewakuacyjny jest w północno-wschodnim zakątku mapy. Uwaga, możesz skorzystać z nadzwyczaj wyostrzonych zmysłów Luke'a do penetracji otoczenia - upewnij się, że nie leziesz w pułapkę.

Misja 15-ta

Powrót Na Ruul [Return On Ruul].
Cel: trzeba ci wyrwać Beri Tulona z łap Imperialnych ciemiężców [zmiana retoryki przychodzi ci zdumiewająco łatwo], zanim dotrą do więzienia. Później masz dostarczyć Beri Tulona do rejonu ewakuacji. Ważne jest, by przetrwał TR-BM.
Siły i środki: Żołnierze [troopers], ciężkozbrojni żołnierze [Heavy Troopers]. Poduszkowiec [Hover Transport], TR-MB, Ruuliańscy Rebelianci - miejscowe mięso armatnie.

Ruul to najnowsza - i najśliczniejsza ze wszystkich - planeta więzienna imperium. Po prostu cudo... pod warunkiem, że się nie jest więźniem. Na samym początku możesz otrzymać wsparcie, jeśli udasz się do osiedla zaznaczonego na twej mapie na żółto. Znalazłszy się tam, umieść TR-MB w jakimś bezpiecznym miejscu, a potem zacznij ściągać na dół Hoplitów [Ciężkozbrojnych]. Zanim zaatakujesz transport więźniów, upewnij się, że wesprą cię miejscowi Rebelianci. Pamiętaj, by właściwie używać ciężkozbrojnych - nie pozwól im walić z broni przeciwpancernej [to taka ich niewinna słabostka, bo co ci z tego przyjdzie, jak odbijesz więźnia, ale za to pięknie usmażonego wewnątrz pojazdu, w który jakiś twój nadgorliwiec walnął z działka. Do transportu uwolnionych sprowadź Poduszkowiec]. Z więzieniem może być trochę gorzej, bo jest silniej bronione, ale dopóki masz pod dostatkiem Ciężkozbrojnych i transportowiec gotów do zabrania każdego uwolnionego, powinieneś sobie poradzić.

Misja 16-ta

Powrót Na Ruul, Część 2-ga [Return On Ruul, Pt. 2].
Cel: Trzeba ci zająć komputerowy kompleks Imperialnych Ciemiężców - od tej pory krótko będziemy ich nazywali IC. Potem masz tam wprowadzić Beri Tulon. Ważne jest, by przetrwał TR-BM.
Siły i środki: Żołnierze [troopers], ciężkozbrojni żołnierze [Heavy Troopers]. Poduszkowiec [Hover Transport], TR-MB, robot medyczny [medical droid], Ruuliańscy Rebelianci - miejscowe mięso armatnie.

W zasadzie będziesz próbował zdobyć Najtajniej Strzeżone Tajemnice Imperium [i tak wszyscy wiemy, że Imperator nosi pod togą różową, przejrzystą bieliznę haftowaną w motylki]. Znów staczasz bohaterskie boje z przeważającymi siłami npla [oczywiście, zawsze tak było, ale tym razem NAPRAWDĘ będą mieli przewagę], więc musisz poszukać pomocy wśród miejscowych Rebeliantów, a potem zająć się wykradaniem należących do IC Walkerów i Speedbike'ów. Zajmuj i obsadzaj swoimi wszelkie mijane Imperialne CC, by uniknąć kłopotów na przyszłość. Miej baczenie na niebezpieczeństwa, które zagrażają twojemu TR-MB. Zanim nie dostaniesz się na północ, staraj się nie robić hałasu.

Misja 17-ta

Gambit Walkera [Walker Gambit]
Cel: Zdobyć i przejąć przynajmniej jeden AT-AT. I - oczywiście - sprowadzić go w jednym kawałku do Bazy Bohaterskich Bojowników o Wolność [znaczy rebeliantów].
Siły i środki: żołnierze i ciężkozbrojni [troopers i heavy troopers], Infiltratorzy, poduszkowiec Transportowy, TR-MB, droid medyczny, droid remontowy. Swoop Bike, Y-Wing.

Ta misja pozwoli ci poznać rebelianckiego Infiltratora - jednostkę zdolną do przejęcie dla własnych celów imperialnego AT-ATsa i AT-STsa. Wystarczy czterech Infiltratorów. Nie trać grosza na wsparcie powietrzne, bo na ziemi jest więcej przeciwlotniczych działobitni, niż placków po przejściu stada krów tłustych, które pożarły krowy chude. Skup się na przejęcie CC i wieżyczki przeciwpancernej pośrodku mapy. Ukryj nieopodal Infiltratorów w Poduszkowcu. Zaraz po tym, jak przejmiesz CC, pojawi się od północy nieprzyjacielskie AT-AT. Imperialni się wściekli, jakbyś im zapalił wiązkę siana przy du... Wyślij transportowiec z Infiltratorami za AT-AT i wypuść Infiltratorów [rozładuj Transportowiec]. Imperialni wyślą jeszcze dwa AT-AT i przy odrobinie szczęścia możesz zdobyć wszystkie trzy. To jest jednak niekonieczne - mając pierwszy, skieruj go do swej bazy - i będzie po zawodach. Kiedy AT-AT zostanie uszkodzony, wysyłaj

oba droidy, co prawda stracisz przez to CP [Command Points]. Odwrót osłaniaj od góry Y-Wingiem.

Misja 18-ta

Gambit Walkera 2 [Walker Gambit 2]
Cel: Zdobyć i przejąć działo jonowe [Ion Cannon]. Wprowadzić Beri Tulona do wnętrza Ion Cannon. Przynajmniej jeden zajęty AT-ATs musi zostać w jednym kawałku.
Siły i środki: żołnierze i ciężkozbrojni [troopers i heavy troopers], Infiltratorzy, poduszkowiec Transportowy, TR-MB, droid medyczny, droid remontowy. Swoop Bike, Y-Wing.

To misja dość prosta. Na początku umocnij bazę [obstawiając ją wszystkimi możliwymi do osiągnięcia rodzajami działobitni [Turrets], a gdy już odeprzesz początkowe ataki ciemięzców, możesz użyć Y-Wingów, by ci wyrąbały ścieżkę do ich Działa Ionowego, ulokowanego mniej więcej pośrodku południowego krańca okolicy. Przedtem jednak postaraj się unieszkodliwić dwie bazy Imperiałów - jedna na południowym wschodzie, droga na zachód i nieco na północ [albo na zachód i na południe od miejsca, gdzie zaczynasz misję]. Działo jonowe jest bronione tylko przez czterech Szturmowców i jak ich już stłuczesz do gruntu, wsadzaj Tulona na Swoop Bike i każ mu jechać do działa.

Misja 19-ta

Odzyskanie Abridon [Redemption at Abridon]
Cel: odzyskać Centrum Rządowe. Zniszczyć, albo przejąć Północno-Zachodnią Bazę Imperiałów.
Siły i środki: żołnierze i ciężkozbrojni [troopers i heavy troopers], Infiltratorzy, poduszkowiec Transportowy, Hover Tank, Attack Tank, TR-MB, droid medyczny, droid remontowy, Swoop Bike, Aispeeder, Y-Wing.

Jedną z nowych, a wcześniej ci nieznanych zabawek jest rebeliancki czołg szturmowy [Attack Tank], który jak działo pomocnicze jest bardzo dalekosiężne, niezwykle celne i razi jak grom [prawie jak prognozy ekonomiczne niektórych polityków]. Zanim ruszysz do natarcia, wyślij AT przeciwko nieprzyjacielskim działobitniom. Potem ruszaj na imperialne Lądowisko, by się zająć ich myśliwcami TIE. Na koniec zajmij cel główny - Budynki Rządowe.

Misja 20-ta

Odzyskanie Abridon 2 [Redemption at Abridon 2]
Cel: Zająć stocznię [shipyard]. Trzeba to zrobić tak, by w jednym kawałku zostały TR-MB i cztery A-Wingi z Pilotami.
Siły i środki: żołnierze i ciężkozbrojni [troopers i heavy troopers], Infiltratorzy, poduszkowiec Transportowy, Hover Tank, Attack Tank, zakłócacz urządzeń wykrywających [Scanner Jammer], TR-MB, droid medyczny, droid remontowy, Swoop Bike, Aispeeder, Y-Wing.

Misja znów prosta, jak trzask z bata. Trzeba ci dotrzeć do stoczni na przeciwległym krańcu mapy i [w miarę możliwości] za bardzo jej nie uszkodzić przy przejmowaniu. Jedyna trudność zasadza się w tym, by się tam dostać bez wszczynania niepotrzebnego, ale to już nasza głowa.

A więc zacznij od tego, że wpakuj swoich czterech Pilotów A-Wingów bezpiecznie do Poduszkowca i daj im jakąś osłonę [przypomina to słynny - i wcale niebezsensowny! - rozkaz Napoleona w bitwie pod Abukirem "Osły i uczeni - do środka!"]. Dokonawszy tego, użyj Zakłócacza [Scanner Jammer], by podkraść się pod stocznie prawie bez wystrzału.
Pod Stocznią uważaj - za jedną z wież czai się Imperialny Probe Droid. Jeśli cię wykryje, wezwie Imperialne TIE, a te potrafią ci bardziej dopiec, niż hemoroidy dżokejowi. Załatw go szybko, powierzając drania pieczy kilku żołnierzy, a potem wysadź pilotów obok A-Wingów. Wyślij żołnierzy do centralnego kompleksu i szykuj się do odparcia generalnego szturmu. Imperialni się wściekną, jak Kozak, któremu ktoś osr...ł osełedec i ruszą na ciebie ze wszystkim, co mają - od małych czołgów, po wielkie AT-ATsy. Możesz skorzystać z usług Infiltratorów, by przejąć kilka wrogich pojazdów - co definitywnie rozstrzygnie bitwę na twoją korzyść. Możesz też postąpić inaczej - np. ściągnąć na dół kilka Czołgów Szturmowych [Attack Tanks] i przywalić wrogom pociskami. Kluczem w tej misji jest właściwe wykorzystanie Zakłóczacza.

Misja 21-sza

sSojusz oddaje ciosy [Alliance Strikes Back]
Cel: Zająć bunkier tarczy osłonowej. Trzeba ci wprowadzić do jego środka Hana Solo i za wszelką cenę utrzymać przy życiu Luke'a Skywalkera, Hana Solo, księżniczkę Leię, Chewbaccę, R2D2, C3PO i prom Tyderium.
Siły i środki: żołnierze i ciężkozbrojni [troopers i heavy troopers], Infiltratorzy, poduszkowiec Transportowy, Hover Tank, Attack Tank, droid medyczny, droid remontowy, wyrzutnie torpedowe, Han, Chewie, Luke, Leia, R2, C3, Ewokowie.

Znów jesteś na Endor w otoczeniu kurduplowatych Ewoków i krwiożerczych Imperialistów [ci ostatni zawsze takimi byli, nieprawdaż?]. Teraz jednak po twojej stronie jest Skywalker i jego wesoła banda. Wyślij Leię i C3, by namówili Ewoków do przejścia na twoją stronę. Wyślij Infiltratory i Chewwy'ego, by przejęli kręcące się po dżungli At-STsy, i poproś Luka, by skorzystał ze swoich zdolności dalekiego widzenia. Przełęcz na północnym zachodzie jest silnie strzeżona, lepiej spróbuj przebić się przełęczami [nieco słabiej bronionymi] na północnym wschodzie. Kiedy rozwalisz generator, Imperium rzuci wszystkie swoje siły na wschodnią wioskę Ewoków. Trzeba ci bronić wioski, więc równie dobrze możesz ją zająć i zniszczyć Imperiałów, zanim rozwalisz bunkier. Wyślij Ewoków na szybowcach [Gliders], by zniszczyli stanowiska ciężkiej artylerii na zachodnim krańcu terenu. Pamiętaj, że przeciwko ciężkim machinom Imperium skuteczne są Katapulty Ewoków.

Misja 22-ga

Oblężenie Corruscant [Siege of Corruscant]
Cel: Masz zdobyć i zająć Imperialny CC. Oprócz tego musisz zneutralizować wszystkie cztery Imperialne centrale czujników [Sensor Buildings].
Siły i środki: żołnierze i ciężkozbrojni [troopers i heavy troopers], Infiltratorzy, poduszkowiec Transportowy, Hover Tank, Attack Tank, wyrzutnie torped [torpedo launchers], zakłócacz [Scanner Jammer] TR-MB, droid medyczny, droid remontowy, Swoop Bike, Airspeeder, Y-Wing.

Misja zaczyna się dość prosto. Przede wszystkim musisz zająć Imperialne CC. Nie przyjdzie ci to łatwo, ale po jego zajęciu w zasadzie jesteś panem okolicy. Jest tylko jeden niewielki problem - Imperialni sprowadzą platformę lądowiskową do północno-zachodniego zakątka terenu. Jak tylko będziesz mógł, sam sprowadź własny lądownik i wezwij tyle Y-Wingów, ile się da. Potem ściągnij statek pełen czołgów Szturmowych [Attack Tanks] i przy wsparciu własnych Y-Wingów wyślij wszystko przeciwko tamtej platformie. Gdy się z nią uporasz, będziesz mógł wszystko wdeptać w ziemię. Ostateczne uderzenia zadadzą twoje wyrzutnie torped [Torpedo Launchers].

Misja 23-cia

Oblężenie Corruscant [Siege of Corruscant]
Cel: Rozwalić Bramy Miasta. Przejąć wszystkie budowle, będące dotąd pod kontrolą Imperialnych. Zachować przynajmniej połowę budowli [skądś przecież musisz rządzić].
Siły i środki: żołnierze i ciężkozbrojni [troopers i heavy troopers], Infiltratorzy, poduszkowiec Transportowy, Hover Tank, Attack Tank, wyrzutnie torped [torpedo launchers], zakłócacz [Scanner Jammer] TR-MB, droid medyczny, droid remontowy, Swoop Bike, Airspeeder, Y-Wing.

Miasto ma niezłą obronę przeciwlotniczą [Anti-Air] i inne działobitnie. Ale nie jest to coś, z czym nie uporają się twoje czołgi szturmowe [Attack Tanks]. Nie szalej jednak jak Czingiz Chan, bo nie możesz zniszczyć za wiele budynków. Oczywiście nie dotyczy to nieprzyjacielskich działobitni, ale te z kolei lepiej jest przejmować i obracać przeciwko dawnym panom. Nie spiesz się, tylko systematycznie eliminuj kolejne punkty oporu i przejmuj budynki. Wal, aż opór nieprzyjacielski zacznie słabnąć. Nieprzyjacielskie AT-ATsy przejmuj przy pomocy Infiltratorów. Airspeedy wykorzystuj do badania, co jest za kolejnymi ścianami. Wymiataj wszystko do cna i przyj do Bramy.

Misja 24-ta

Oblężenie Corruscant 3 [Siege of Corruscant 3]
Cel: Tylko jeden - zająć pałac Imperator... przepraszam, Tyrana, Ciemięzcy i Galaktycznego Wszechłaydaka.
Siły i środki: żołnierze i ciężkozbrojni [troopers i heavy troopers], Infiltratorzy, poduszkowiec Transportowy, Hover Tank, Attack Tank, wyrzutnie torped [torpedo launchers], zakłócacz [Scanner Jammer] TR-MB, droid medyczny, droid remontowy, Swoop Bike, Airspeeder, Y-Wing.

Bój to będzie ostatni! Stosuj wszystkie chwyty taktyczne, jakie opanowałeś do tej pory. Misja jest w zasadzie łatwiejsza, niż to się z pozoru wydaje. Przede wszystkim pamiętaj o umocnieniach - każdą zdobyte piędź ziemi obsadzaj własnymi jednostkami. Pomiędzy tobą i pałacem jest po kolei pięć ICC. Nie musisz co prawda niszczyć, ani zdobywać wszystkich, ale może się okazać, że ciężko jest zająć Pałac Imperialny, kiedy z tyłu grzeją ci w du..ę. Zdobyte na wrogach AT-ATsy lepiej oszczędzić na ostateczny szturm siedziby Tyrana. Najlepsza taktyka przełamywania obrony to wysłać Czołgi Szturmowe do zniszczenia działobitni wokół nieprzyjacielskich baz, potem wyślij Y-Wingi i Airspeedy do załatwienia punktów obrony przeciwpiechotnej. Dopiero wtedy wysyłaj Poduszkowce ze Szturmowcami do zajęcia bazy... i ruszaj dalej. Na pałac rzuć wszystko, co masz najlepszego - i pamiętaj o wsparciu z powietrza.

No i dobrze! Niech żyje Republika! Taa-ta-ta-ta-ta-ta-ta-tatata...

Kody Cheat

Zacznij grę i wpisz się jako "TheWorldIsYours", a potem kliknij podwójnie na tym i zyskasz dostęp do wszystkich misji.

Począwszy od wersji 1.1, zacznij grę jako "TheGalaxyIsYours", a potem podczas gry wciśnij M - dostaniesz 500CP.

Simkin.

producent: Quantic Dream/Eidos
platforma: PC

NOMAD SOUL

Przedstawiamy niniejszym solucję do gry Nomad Soul. Gra jest niekiedy irytująca w tym sensie, że zapisać ją można tylko w określonych momentach [i w niektórych przypadkach - musisz mieć przy sobie Magiczny Pierścień i znaleźć odpowiednie miejsce], ale wynagrodzi to graczowi z naddatkiem. Jest niezwykle rozbudowana, bogata w rozmaite możliwości, piękna graficznie - i podane przez nas rozwiązanie wcale nie jest jedynym z możliwych. W wielu miejscach będziesz miał sporą swobodę wyboru. Zaproponowana przez nas droga do zwycięstwa została dokładnie sprawdzona... ale wiemy, że są i inne. Ostrzegamy jednak, że elementy akcji [strzelaniny podczas kolejno wykonywanych misji] są niekiedy piekielnie trudne...

Zawarłszy znajomość z Kay'lem i wyraziwszy zgodę na eksperyment [nie po to kupowałeś grę, by się teraz wycofywać], trafiasz do miasta Omikron. Trzeba ci poznać zasady, które w nim obowiązują, ponieważ, co tu ukrywać, od tego zależy twoje życie.

Przed ruszeniem gdziekolwiek poznaj swój podręczny Wkład [Sneak]. Kiedykolwiek doń zajrzysz [by to zrobić, wciśnij Tab], natychmiast pojawi się ekran Inventory. W tym momencie masz tylko dwa przedmioty - klucz do apartamentu Kay'la i notatkę MK400. Zbadaj obie rzeczy - niech ci to wejdzie w nawyk - wszystko, co znajdujesz, poddawaj dokładnym oględzinom [Examine]. Potem odszukaj przejście - to przez które wlazł Robot Policyjny i spróbuj wydostać się z alei. Po drodze znajdziesz Magiczny Pierścień. Podnieś go wciskając klawisz Akcji [jeżeli nie zdefiniowałeś go inaczej, to jest nim klawisz Enter] i włóż do Inventory ponownie naciskając klawisz Akcji. Wyjdziesz na mroczny róg smaganej deszczem ulicy w dzielnicy zwanej Anekbah. Po opuszczeniu alejki dość natrętnie zaprezentują ci się twórcy gry. Nie da się tego uniknąć, po prostu przeczekaj...

Skonsultuj się z Wkładem [Sneak] i wezwij swój pojazd [naprowadź - kursorami kierunku - ramkę na ikonę w kształcie litery C na słupku ikon z lewej i z listy po prawej wybierz apartament Kay'la]. Podejdź do pojazdu i wciśnij Action, by otworzyć drzwi. Slider sam cię zawiezie do punktu przeznaczenia. Przejdź przez wysokie drzwi i skorzystaj z którejkolwiek windy. Znalazłszy się w windzie otwórz Sneak i wybierz klucz do apartamentu Kay'la, a potem użyj klucza {wciśnij klawisz Akcji]. Podjedź windą do swojego mieszkania. Na górze jest kilka miejsc, które powinieneś teraz spenetrować. Na lewo od wejścia jest biurko, przed sobą masz salon. Naprzeciwko, za ścianą masz kuchnię, sypialnię i salę do ćwiczeń.

Podejdź do biurka Kay'la. Przeszukaj je, by znaleźć 500 seteków [czort wie, co za nie można kupić]. Zejdź do konwersatorium [obniżenie pośrodku], by znaleźć Ring Note. Naprzeciwko drzwi jest terrarium, w którym panoszy się jakaś jaszczurka [Koopy], a z drewnianego pręta zwisa mały, metalowy klucz - niestety, nie możesz go dosięgnąć. Skręć w prawo i przejdź przez boczne drzwi do kuchni. Pośrodku kuchni jest jakby centralna szafa, w

bocznych ścianach są pomniejsze szafki. W jednej z nich znajdziesz żarcie dla jaszczurek - Koopy Food, a naprzeciwko Kloops Beer i Pureed Cramen. Okrążając kuchnie, zauważysz w powietrzu trzy Pierścienie. Przypomnij sobie treść Ring Note - aby móc korzystać z opcji Save, lub Advice, musisz mieć Magic Rings.

Wróć do salonu. Kiedy wyjdziesz z kuchni, natkniesz się na damę z pistoletem. Jest to twoja przyjaciółka, Telis. Dziewczyna ciska broń na ziemię i zabiera się do czynności wstępnych. Precz z łapami! Pogadaj z nią, a dowiesz się kilku ważnych sprawach.

Telis pójdzie do sypialni [wiadomo po co!], a ty weź porzucony przez nią pistolet. Podejdź do drzwiczek terrarium [z lewej] i połóż na tacy Koopy Food. Okazuje się, że Kay'l poświęcił sporo czasu na wytresowanie jaszczurki, która żwawo przynosi ci mały klucz. Weź klucz i przejdź do sypialni. Na razie nie zwracaj uwagi na Telis, która natychmiast kładzie się na tapczanie [He! he!]. W szafce naprzeciwko drzwi znajdziesz policyjną oznakę Kay'la [Kay'l Police Badge] i Pakiet Medyczny [Large Medkit], a w skrzyni pod ścianą jest recepta na pigułki nasenne [Sleeping Pill Prescription].

Przejdź do sali treningowej. Aby poćwiczyć walkę wręcz, podejdź do terminalu, który się opuszcza z sufitu. Wybierz poziom zręczności i powalcz z generowanym przez komputer nieprzyjacielem [ciosy pięścią to klawisze Q i W, kopniaki - o wiele skuteczniejsze, to klawisze A i S. Dodatkowe elementy możesz wprowadzić kursorami kierunku]. Trenuj, dopóki nie pojawi się komunikat, że osiągnąłeś już szczytową formę w ataku i obronie. Wyjdź z sali treningowej i odwiedź terminal Multiplanu, by się zapoznać z zasadami tego schowka. Potem skieruj się ku drzwiom wyjściowym. Przy opuszczaniu apartamentu pojawi się Tesli i nastąpi rzewna scenka. Zjedź na ulicę i obejrzyj sobie [Examine] policyjną oznakę Kay'la, aby się dowiedzieć, gdzie jest kwatera Służb Bezpieczeństwa [Security Headquarters].

Dotarłszy na miejsce, przejdź przez ulicę i odwiedź pobliską Aptekę [Drug Store]. Będziesz tu mógł dokonywać zakupów medycznych. Rób to, kiedy tylko będziesz mógł i nie oszczędzaj na lekach - zawsze staraj się być w najlepszej formie [sprawdzaj energię Kay'la na pozycji Characteristic w Sneak'u. Dobrze jest, jeśli nabijesz do 200 pkt. - jedząc i używając Pakietów Medycznych PM]. Na razie wejdź i daj panience za ladą Receptę na środek nasenny [Prescription]. Weź środek i wyjdź. Skieruj się w lewo i pogadaj z obywatelami wylegującymi się na ławkach. Dzięki takim rozmowom możesz się sporo dowiedzieć o świecie, w jakim przyszło ci żyć, więc za każdym razem korzystaj z tej możliwości. Pogadawszy przekrocz ulicę [uważaj, by cię nie przejechano] i wejdź do Kwatery SB - to ten gmach, przed którym sterczy MECHANICZNY POLICJANT [Mechpol - Mecaguard].

Przejdź przez pierwsze drzwi i użyj Oznaki przy czytniku obok drugich. Potem przejdź obok Mecaguarda w lewo albo w prawo i znów skorzystaj z windy. Naciśnij klawisz Akcji, by obejrzeć panel windy. Zacznij od Biur Agentów na poziomie 1-szym. Zajrzyj za drzwi z zieloną tabliczką i pogadaj z przyjacielem Kay'la, Tarekiem. Podobny do kapitana Picarda ze Star Treku, prawda? Porozmawiawszy z nim, dowiesz się o kilku ciekawych rzeczach. Za błękitnymi drzwiami tkwi agent Boog, na razie tylko się z nim przywitaj. Możesz coś odeń dostać, ale nie za darmo. Odszukaj żółte drzwi, za którymi jest sala odpoczynku. Weź ze stołu notatkę [Memo] i skorzystaj z automatu, by kupić coś do żarcia i kubek Koilu. Wróć do windy i podjedź na poziom 2-gi. Najpierw odszukaj drzwi z pomarańczową tabliczką. Wejdź do pustego biura i weź ulotkę [flyer] z biurka, a potem znajdź w prawej szufladzie tegoż biurka Magic Ring. Otwórz szafkę i weź talerzyk Podejrzanie Wyglądającej Sałatki.

Podejdź do czytnika kart przy drzwiach z niebieską tabliczką [biuro Kay'la] i użyj odznaki, by wejść. W rogu unoszą się trzy Pierścienie, więc możesz tu zapisać grę.
Zacznij od otworzenia szafki na prawo od biurka - drewnianą skrzynkę otwórz, korzystając z klucza znalezionego w terrarium. Wewnątrz pudełka

znajdziesz Starożytny Pergamin [Ancient Scroll]. W szufladzie po prawej stronie biurka jest 100 seteków.
Odpal Komputer, by uzyskać wgląd w archiwum Kay'la. Wróć na korytarz. Zajrzyj w drzwi Dena. Zamknięte. Podejdź do żółtych drzwi, by pogadać z Sorkiem. Wracając do windy zostaniesz wezwany do biura Kapitan Lei. Opuść się na poziom 4-ty i znajdź zielone drzwi. Przejdź obok strażników i Potężnego Mecha i wejdź do biura szefa. Spotkanie nie przebiegnie w przesadnie przyjaznej atmosferze, ale dowiesz się kilku nowych rzeczy. Kapitan Lea da ci nowe zadanie. Masz zbadać mieszkanie pewnej uwięzionej i zameldować jej, co odkryjesz. Dostaniesz trzy przedmioty: rozkaz operacyjny [Mission Order Jenna 712], akta więźniarki [Jenna 712 Detention Dossier] i klucz od mieszkania uwięzionej [Jenna's Apartament Key]. Weź wszystko, zanim się odmeldujesz. Zajrzyj do swego biura, by zobaczyć, czy nie ma czegoś nowego. Zjedź na ulicę i wezwij swój Slider, a potem podaj adres docelowy - przedtem obejrzyj Dossier Jenny. Wejdź do budynku i użyj jej klucza w windzie. Przeszukaj salonik Jenny, by znaleźć tabliczkę Chokovatu i kopię Omikron News. Przeszukaj sypialnię. Niestety, znajdziesz tylko zamkniętą szafę. Jest tu też dwoje drzwi prowadzących do toalety i klopika. Przeszukaj zlewozmywak [Action]. Znajdziesz mały kluczyk Jenny. Otwórz nim szafkę Jenny w sypialni. Znajdziesz 20 seteków, duży Medkit i notatkę Jenny [Jenna's Note]. Wróć do salonu i przyjrzyj się światłom na ścianie. Podejdź i znajdź [Action] ukryty przełącznik. Jeszcze raz naciśnij klawisz Akcji. Podniesie się ukryta płyta w ścianie, odsłaniając Decagun i dokumenty propagandowe [Propaganda Document]. Wyjdź z mieszkania zatrzymanej i wróć do kwatery SB. Zjedź windą do celi zatrzymanych na Poziomie 3-cim. Wejdź w czerwone drzwi i zatrzymaj się, by wziąć ulotkę reklamową [Virtual Center Training Ad]. Pogadaj ze strażnikiem, a po rozmowie pomów z Szefem Aresztu, który zapyta cię o rozkazy i każe strażnikowi odprowadzić do celi zatrzymanej. Idź za nim do czwartej celi na prawo. Wejdź i przesłuchaj Jennę, która wygląda ci na osobę niewinną. Dowiesz się o niej kilku rzeczy. W końcu spyta cię, czy ją uważasz za winną. Nieważne, co myślisz o całej sprawie, odpowiedz, że nie. Wychodząc z celi Jenny skręć w prawo i zauważ zestaw Pierścieni. Możesz tu zapisywać grę. Po wyjściu z celi aresztu otrzymasz wiadomość od Telis. Dziewczyna zaprasza cię na lunch i jest dość przekonująca - w końcu się jej to udaje. Masz się z nią spotkać w restauracji na ulicy Tahira. Poczeka, więc przedtem załatwimy kilka innych spraw.

ARCHIWUM

Do archiwum można się dostać na dwa sposoby - drogą łatwą i trudną. Łatwa droga oszczędzi ci trochę czasu. Idź do biura Kapitan Lei i złóż jej raport. Zanim wyjdziesz, poprosi cię o szklankę Koilu. Zapraw Koil Pigułkami Nasennymi i podaj pani kapitan zaprawiony napój. Kapitan Lea padnie na pysk. Przeszukaj jej biurko. W szufladzie znajdziesz dwadzieścia seteków i Policyjną Oznakę pani Kapitan. Zjedź do Archiwów na poziomie 3-cim i przejdź do sali Archiwum. W przedpokoju podejdź do czytnika Kart i nie zwracając uwagi na Mechamatoła użyj w czytniku Oznaki Lei. Podejdź do środkowego terminalu i skorzystaj z klawisza Akcji, by przejrzeć Akta. Na razie interesują cię cztery sprawy. Przeczytaj uważnie wszelkie informacje. Dobra rada, którą docenisz nieco później, ale skorzystaj z niej teraz. Przejedź się na piętro, gdzie jest pokój odpoczynku i kup kilka tabliczek Chokovatu, którymi się opchnij do użygu. Skorzystaj też na miejscu z dostępnych MP [chodzi o to, byś podbudował maksymalnie swoją energię],co możesz zobaczyć w Sneaku, jeśli uruchomisz opcję Charakterystyk. Nabij ze 200 pkt. Uwierz mi, że to ci się przyda.

Teraz wyjdź z gmachu SB i wezwij Slider, by dotrzeć do restauracji, gdzie czeka Telis. Przed wejściem skręć za róg po lewej i daj datek żebrakowi, który ci powie, że jeśli dasz mu napój życia [Life Potion], to będzie miał dla ciebie coś niezwykłego.
Wejdź do restauracji i podejdź do stolika, przy którym siedzi Telis. Na lewo od wejścia są Pierścienie, gdzie możesz zapisać grę. Porozmawiaj z Telis i zacznij jej opowiadać o tym, co się z tobą działo. Nie zdążysz opowiedzieć za wiele, bo usłyszysz wezwanie policyjne: Napad na Supermarket przy 816 Zodir Street. Jest tam podobno 8-miu drabów, którzy chyba wzięli jakichś zakładników. Obowiązek przede wszystkim. Telis da ci jej Talizman, który ma cię chronić. Weź i wyjdź, a potem wezwij Slider i skieruj go do Supermarketu.

NAPAD NA SUPERMARKET.

Teraz ci się przyda ta spora energia, której się napiłeś w siedzibie SB.

Określenia kierunków - północ, to oczywiście góra ekranu, albo marsz w głąb ekranu, a południe to przejście ku ekranowi, albo w dół ekranu. Wschód jest konsekwentnie na prawo, a zachód na lewo. Wejdź. Gdy będziesz przechodził przez drugie drzwi, zobaczysz jak jakiś zamaskowany typ bije zakładniczkę[?]. Zaraz potem zacznie się strzelanina.
Ruszaj ku drugiemu wyjściu ze sklepu - tzn. na lewo i w głąb. Za rogiem spotkasz trzech lub czterech napastników. W odległym końcu przejścia zwróć się w prawo i potem znów w prawo.
Załatw dwu drani, którzy strzelają zza płonących żółtych skrzyń przed tobą. Podejdź do skrzyń i skręć w lewo.
Idź powoli, aż do momentu, kiedy z prawej spomiędzy skrzyń wyskoczy kolejny rabuś. Przejdź przez dziurę, która po nim zostanie i skręć ku zachodowi. Znajdź mały Medkit. Idź ku południowi, aż ci się "skończy" sklep. Zerknij ku północy, by znaleźć duży Pakiet Medyczny [PM], a potem skieruj się w pierwsze przejście po prawej. Idąc ku wschodowi nie daj się zaskoczyć - gdzieś tu będzie jeszcze dwu opryszków.
Załatwiwszy obu, skręć ku północy. Zauważ średni PM na lewo. Przejdź na otwarty teren ku północy i zajmij pozycję w północno-zachodnim rogu, twarzą ku zachodowi. W tym miejscu lepiej zrobisz, jeżeli weźmiesz w łapy Decagun. Idź powolutku ku zachodowi - aż do miejsca, gdzie zza pudeł wyskoczy kolejny opryszek. Zabij go sprawnie i nie daj się trafić. Kiedy tego drania wezmą diabli, pozostała przy życiu zakładniczka powie ci, że jeden z niemilców przedarł się przez drzwi w północno-wschodnim rogu pomieszczenia.
Zejdź po schodach tylko po to, by doznać kilku niemiłych wrażeń, nie jest bowiem miło, gdy nagle i znienacka rzuca się na ciebie jakiś typ. Dokop mu jak się tego nauczyłeś w swojej sali ćwiczeń. Potem przeszukaj pomieszczenie, by znaleźć Mana Potion.

Uwaga! Jeżeli sobie nie poradzisz z bandytami, nie pękaj, Kay'l może dalej brać udział w zabawie - tyle że nie będziesz miał premii w postaci Mana Potion. Teraz trzeba ci obejrzeć zostawione w kostnicy zwłoki ofiar ostatnich wypadków.

KOSTNICA

Wejdź do kostnicy i podejdź do recepcjonistki. Przy okazji doświadczysz wizji. Kay'l zechce zobaczyć się z technikiem medycznym Yudin i recepcjonistka pośle go do krematorium przez lewe drzwi.
Yudina znajdziesz przy piecu krematoryjnym. Wypytaj go o ostatnie zajęcia, dowiesz się kilku ciekawych szczegółów, dotyczących stanu zwłok. Yudin zaproponuje ci, byś sam obejrzał ostatnio dostarczonych nieboszczyków.
Teraz możesz wejść do kostnicy - drzwi na prawo - i zajrzeć do pierwszego pomieszczenia z prawej. Obok drzwi jest ciało jakiegoś chuderlawego samca. Weź instrument chirurgiczny, a potem podejdź do ciała Mayi, ostatniej z ofiar [leży obok]. To ta, którą zobaczyłeś w wizji. Zbadaj jej ciało, a stwierdziwszy, że ma coś pod paznokciami, wydłub to coś znalezionym przed chwilą skalpelem. Przy okazji weź Medpaki [mały i duży] leżące na półkach i wyjdź na korytarz. Wejdź w kolejne drzwi z prawej i podejdź do terminala kompa, podłączonego do "przechowalni". Znajdź w Menu ciało Dena i obejrzyj je, a potem weź jego uszkodzony Sneak. Podejdź do analizatora - nieco w głębi tegoż pomieszczenia - i zbadaj Corpse Sample. Doznasz kolejnej wizji. Wyjdź na korytarz, gdzie są Pierścienie. Możesz tu zapisać grę. Wróć do kwatery SB.
Zajdź do biura Tareka. Przyjazny glina powie Kay'lowi, że Sneak Dena może naprawić niejaki Fu-An, który ma sklep gdzieś w Qualisar. Przedtem jednak zajmij się ponownie odzyskaniem energii. Nabij ze 200 pkt.
Zanim udasz się do Qualisar, trzeba ci załatwić jeszcze jedną sprawę. Wybierz się do baru w Zone 52, by aresztować niejakiego Loetara, handlującego podrabianymi Sneakami. Wejdź do baru, ale bądź gotów na strzelaninę. Nie pogadasz sobie z Loetarem, bo zaraz zacznie się zabawa w strzelanego. Załatw wszystkich drabów [w sumie będzie ich chyba z czterech], a potem skocz do łazienki, gdzie jest ostatni z zabijaków Loetara. Wejdź tam, skąd wyskoczył i weź 1000 seteków, 2 Magiczne Pierścienie i amunicję do Octaguna.
Teraz możesz wyjść, wezwać pojazd i udać się do

QUALISAR.

Wlazłszy do Qualisar, zobaczysz na lewo zestaw pierścieni - możesz tu zapisać grę. Potem skieruj się na rampę po prawej i podejdź wyżej. Zajrzyj do Baru Kat po lewej. Spytaj o Anissę - [powinieneś pamiętać, była świadkiem jednego z zabójstw] - nikt jednak nie odpowiada. Cha! Trudno. Wyjdź i idź dalej, aż z lewej zobaczysz kolejną reklamę. Peep Show to ostatnie miejsce, gdzie widziano Anissę. Szaf sali w Peep Show zna Anissę. Powie, że od pewnego czasu jej nie widział, ale słyszał od kogoś, że pracuje w jakimś barze na Qualisar Boulevard. Zaprasza cię, byś sobie popatrzył. Nie ma się co oszczędzać, zrób,

jak ci radził. Gdzieś tu powinieneś spotkać telefoniczną dziewczynę. Nie możesz skorzystać z jej usług, ale zauważ, że jest ona jedną z osób, w którą możesz się wcielić po uzyskaniu zdolności reinkarnacji. To Lahylin. W jednej z kabin możesz też tu znaleźć Magiczny Pierścień, a tych nigdy za wiele - o czym się później sam przekonasz..

Wyjdź z Peep Show i przejdź po moście na drugą stronę. Skieruj się do Baru Aka. Znalazłszy go i wlazłszy do środka, zwróć się w prawo - zobaczysz zestaw pierścieni, gdzie możesz zapisać grę. Przedtem jednak doznasz kolejnej wizji. Na dole przy schodach znajdź dokument na pobliskim stoliku. Weź reklamowe ogłoszenie Omikron Central Banku. Podejdź do baru i pogadaj z barmanem o Anissie. Nie bardzo ma ochotę na wywiad, ale postrasz go trochę, wypytując o licencję na sprzedaż trunków, rura znacznie mu zmięknie. Anissa to tancerka w czerni. Kiedy uporasz się z barmanem, akurat skończy swój występ. Podejdź do niej i zagadnij ją o morderstwo, którego była świadkiem. Powie ci, żebyś poszedł za nią. Znalazłszy się w korytarzu w głębi, pogadaj z nią ponownie. Dowiesz się kilku ciekawych rzeczy. Anissa ma ważny dokument. Pójdzie się przebrać... i zaraz potem usłyszysz jej przeraźliwy wrzask. Stań przy czytniku drzwi i rozwal go z Waver Guna. Gdy Kay'l wpadnie do środka, znajdzie Anissę martwą jak pięty Finnegana w dniu jego pogrzebu. Nasz bohater zauważy tylko jakiegoś typa w policyjnym mundurze, który wieje [typ wieje, nie jego mundur, oczywiście], jakby go demon ścigał. Zbadaj ciało Anissy. Znajdziesz niewielki klucz, którym możesz otworzyć szafkę. Podejdź do stołu przy ścianie i naciśnij czarny ornament na jego powierzchni. Odsłoni się sejf w ścianie po lewej. Skrzynię w sejfie otwórz małym kluczem. Znajdziesz wewnątrz średniej wielkości MP i Kartę Dena. Obejrzyj kartę, by się dowiedzieć, gdzie Den mieszkał.

Jak sobie może przypominasz [z treści ulotki znalezionej w kwaterze SB] w Qualisar rozgrywany jest niebezpieczny turniej, zwany Sha'armet. Zaraz weźmiesz w nim udział. Po wyjściu z baru Aka skręć w lewo i poszukaj na lewo składu towarów Xama [Xam Store].

Wlazłszy do tego dość niewinnie wyglądającego sklepiku zauważ w rogu zestaw Pierścieni. Jeśli możesz [znaczy, masz jeszcze wolne Pierścienie] zapisz grę. Podejdź do sprzedawcy i spytaj go o listę towarów. Możesz kupić, co zechcesz, ale jeżeli chcesz wziąć udział w Turnieju [opłaca się, uwierz mi na słowo] to kup Meca-Lamp. To hasło amatorów Turnieju. Sprzedawca dyskretnie otworzy wejście w głębi. Zjedź na dół, a po drodze podładuj się na maksa - czekoladą, medpakami i czym możesz.

Aby zwyciężyć w turnieju, trzeba ci położyć po kolei pięciu przeciwników, co nie powinno być specjalnie trudne. Przeciwnicy są coraz paskudniejsi, ale nie bądź guma i nie pękaj. Ja im dokopałem, dokopiesz im i ty. Używaj kombinacji kopnięć i ciosów z prawej i lewej [klawisze Q, W, A i S]. Zarobisz dość okrągłą sumkę.
W drodze powrotnej kup kilka MP i podlecz się na full.
Po wyjściu ze sklepu Xama skręć w lewo i miń bar Aka. W następnych drzwiach jest Sex Shop. Wejdź i kup poster dla twego przyjaciela Booga. Po wyjściu z Sex Shopu skręć w prawo. Następna knajpa po prawej to Bar Harvey'a. Wejdź i zajrzyj do łaźni w głębi. Jest tam kolejna nieprzekupna dusza - Dakmet. Wyjdź od Harvey'a i skręć w prawo. Po dość długim marszu trafisz do sklepiku Fu-Ana. Pogadaj z nim - za 400 seteków spróbuje naprawić Sneak Dena. Zapłać - w zamian dostaniesz oznakę policyjną Dena [Den's Police Badge] - jedyna rzecz, którą się dało odzyskać, ale i tak było warto.

Zejdź na poziom ulicy i skieruj się ku północnemu wschodowi - znajdziesz Opuszczoną Świątynię [Abandoned Temple]. Wlazłszy do środka skieruj się w prawo - znajdziesz dwa Magiczne Pierścienie.
Teraz skieruj się na środek i stań na środkowej gwieździe - plecami do wyjścia. Przypomnij sobie notatkę znalezioną w gabinecie Kay'la - 10 kroków przed siebie i 10 kroków w prawo. Wykonawszy wszystko starannie - licz kroki! - powinieneś stanąć przed ścianą świątyni. Po lewej masz posąg, po prawej belki.
Pchnij ścianę [naciśnij klawisz Akcja] i zobaczysz, jak za tobą odsłania się płyta posadzki. Podejdź i weź zaklęcie Reinkarnacji [Reincarnation Spell] i Pergamin Jafa'yla [Jafay'l's Parchment]. Wyjdź ze świątyni i wezwij Slider, a potem skieruj się do kwatery SB.

Skieruj się prosto do biura agenta Booga i daj mu poster. Odwdzięczy ci się wręczając nie byle co, tylko Klucz Nad Klucze Szefa SB [Security HQ Master Key - co prawda nie jest ci już za bardzo potrzebny - mógłbyś się dostać przy jego pomocy do Archiwum]. Przejdź następnie do biura Dena i wejdź [używając jego Oznaki na czytniku]. Otwórz jego szafkę, by znaleźć Notatkę [Memo] i Zmiętą Notkę [Scrawled Note]. W szufladach biurka znajdziesz klucz do jego mieszkania [Den's Apartment Key].

Oczywiście masz ochotę natychmiast się tam udać - przeszkodzi ci jednak dramatyczne wezwanie o pomoc od Telis. Natychmiast udaj się do swego mieszkania. Wlazłszy do środka, podnieś z podłogi notatkę. Telis jest na dachu i chce, byś się z nią tam spotkał. Wskocz do windy i podjedź na dach.

Telis klęczy w głębi. Podejdź do niej. Dziewczyna zacznie coś smędzić o demonie, który przybył po jej duszę i poprosi, byś ją uściskał. Uważaj, to nie jest Telis. Kurczę!

Zewrzyj się z demonem w śmiertelnej walce [klawisze Q, W, A i S!]. Jeżeli przegrasz, twoja dusza wcieli się w złodziejkę Sayo i dalej trzeba ci będzie grać jako dziewczyna. Jeżeli dokoplesz demonowi, zostaniesz w swoim ciele i zdobędziesz 5 magicznych pierścieni.

Niezależnie od tego, kim teraz jesteś, podejdź do windy. Zatrzyma cię jakieś widmo, które ci opowie o tym, jak straszne niebezpieczeństwo grozi całemu twemu światu, uwielbiam takie ostrzeżenia - osobliwie, że nic konkretnego z nich nie wynika. Widmo powie ci jednak i coś konkretnego - Szef Policji sprzymierzył się z demonami. Musisz jakoś znaleźć Różdżkę Mocy [Power Rod] i zniszczyć wejście do Piekieł, które znajduje się w siedzibie Szefa. Cholera!

Zjedź na ulicę i wezwij Slider, by dostać się do mieszkania Dena. Wejdź do budynku i w windzie posłuż się kluczem kolegi [Den's Apartment Key].
Mieszkanie Dena jest podobne do kwatery Kay'la. Rozejrzyj się dookoła i zauważ posąg białego tygrysa przy wejściu. Zwróć uwagę na terminal Transcanu i portret tygrysa przy drzwiach do sypialni.
Wejdź do sypialni i rozejrzyj się dookoła. Zauważ, że jest tu podobnie jak w domy Kay'la. Podejdź do nocnego stolika i podnieś ślubne zdjęcie Dena [Wedding Poster]. Obejrzyj je dokładnie i spisz numer. Zauważ Pierścienie w rogu - może zechcesz zapisać grę! - i podejdź do szafy przy ścianie. Weź Amunicję [Double Weaver Ammo]. Podejdź do łazienki - pod prysznicem znajdziesz mały kluczyk. Weź go i wróciwszy do sypialni podnieś gazetę ze stołu. Otwórz skrzynię pod ścianą, używszy znalezionego przed chwilą klucza. Weź Mana Potion +35, duży MP i 200 seteków [Denowi już się nie przydadzą].
Wróć do Salonu. Przypomnij sobie treść notatki, jaką znalazłeś w biurze Dena. Pchnij posąg tygrysa, a gdy odsłoni się guzik w podłodze, naciśnij ten guzik [klawisz Akcji]. Odsłoni się malowidło z tygrysem po drugiej stronie salonu - podejdź i wprowadź kombinację z fotki ślubnej Dena [7-2-1-3]. Otworzy się sejf - i znajdziesz w nim Mapę Dena, przepustkę [Pas for Security HQ] i taśmę do Transcanu. Stań przed odtwarzaczem Transcanu i użyj taśmy. Zobaczysz Dena, który opowie ci wszystko, czego się dowiedział podczas prowadzonego z Kay'lem śledztwa. Zaraz potem w mieszkaniu Dena pojawi się Tarek - jak wynika z tego, czego dowiedział się twój przyjaciel, zdrajca i morderca. Okaże się też zaraz, że wzorowy oficer jest już opanowany przez demona. Nie daj się i jak należy skop mu dupę [wiadomo, jakie klawisze]. Jeżeli wygrasz tę walkę, dostaniesz 5 magicznych Pierścieni. Jeżeli nie, wcielisz się w ciało sąsiadki, która przybiegnie zwabiona hałasem i stanie się - wbrew swojej woli - kolejnym nosicielem twej wędrującej duszy.

POSZUKIWANIE RÓŻDŻKI MOCY

Wezwij Slider i przejedź do Supermarketu w Strefie 9 [Zone 9]. Na lewo od drzwi supermarketu jest mnich, który cię zaprowadzi do Czarodziejskiego Sklepu. Daj mu tylko Talizman Telis. I idź za nim. Znalazłszy się w sklepie, spójrz na pierścienie i podejdź do Sprzedawcy. Poproś go o Różdżkę Mocy. Daj mu potrzebny do zrobienia Różdżki kawał ciała [Sample Corpse], który wyjąłeś spod paznokci dziewczyny w kostnicy. Sprzedawca zrobi odpowiednią Różdżkę.

TERAZ TRZEBA CI DOSTAĆ SIĘ DO BIURA GANONARA.

Przejedź do Kwatery SB. Niezależnie od tego, w jakim jesteś ciele, masz wciąż Oznakę Kay'la, więc możesz wejść. Zjedź na Poziom 5-ty i przejdź do skrzyżowania korytarzy. Skieruj się w lewo i idź do końca. Trafisz do sali kontrolnej. Podejdź do ogromnego okna, wychodzącego na zestaw wentylatorów. Na lewo od niego jest czytnik kart. Użyj Przepustki [Pass for Security], którą znalazłeś w mieszkaniu Dena. Otworzy się izba na lewo. Wejdź i pociągnij za przełącznik w konsoli. Poziome skrzydła wentylatorów zamierają w bezruchu. Odwróć się w prawo i aktywuj czarny przełącznik na ścianie. Otworzy się okno w komnacie wentylacyjnej. Podejdź do okna i skocz do widocznej w dole wody. Skieruj się w prawo - podpłyń do powierzchni i ku tunelowi, który pozwoli ci wyjść [klawisz Akcja] z wody. Zatrzymaj się na chwilę, by podnieść kawał przewodu [Length of Electric Cable], a potem przejdź korytarzem, przez drzwi i na wprost - znów do komnaty kontrolnej. Podejdź do szafy na prawo i użyj Przewodu [Cable] do zrobienia zwarcia w szafie. Wentylatory zamrą w bezruchu. Wróć do skrzyżowania i przejdź w lewo [jeśli patrzeć od wejścia, to od na wprost]. Przejdź przez drzwi i skocz na poziome skrzydło gigantycznego wentylatora. [Jeżeli spadniesz do wody, wypłyń na powierzchnię, wydostań się na korytarz, przejdź przez drzwi i od razu skieruj się ku drzwiom - tym razem z prawej. Powtórz skok po otwarciu drzwi]. Stanąwszy na poziomym płacie gigantycznego wentylatora, przypomnij sobie rysunek na mapce Dena. Tak jest, trzeba ci iść w prawo. Wykonaj skok. Jak spadniesz do wody, to... wiadomo co. Przejdź korytarzem i przed drzwi - jedne i drugie. Za następnymi jest elewator. Aktywuj go i podjedź windą. Wylazłszy z windy na rozwidleniu dróg, zerknij w prawo - jest tam zestaw Pierścieni, który umożliwi ci zapis gry. Korzystaj na własną odpowiedzialność, bo już niedługo każdy z Pierścieni, jakie masz, będzie ci potrzebny. Ruszaj dalej. Podłoga się zawali i zlecisz na bardzo zbity pysk w dół. Na schodach spotkasz starego przyjaciela. Musisz mu stłuc dupę, co nie jest łatwe, ale da się zrobić. Jak przegrasz, to będzie niestety twój koniec, więc

się postaraj. Zanim pójdziesz dalej, weź 5 Magicznych Pierścieni, Life Potion i Dodge Potion. Stań za biurkiem Gandhara i otwórz szufladę.

Dobra rada. Jeśli chcesz przeżyć najbliższe pół godziny, podejdź do terminalu Multiplanu, wyciągnij zeń przynajmniej ze dwa duże MP, i podlecz się tak, by wskaźnik twej energii podskoczył do 200 pkt. I zażyj Dodge Potion.

Weź przepustkę do Janpur. Stojąc przy otwartej szufladzie, naciśnij klawisz Akcji, by uruchomić przełącznik wbudowany w szufladę i otworzyć panel w ścianie. Podejdź do panelu i znów wciśnij klawisz Akcji, by uruchomić obsługę panelu. Trzeba ci wprowadzić kombinację, jaką znasz od Anissy. Uruchom następujące guziki: 6-ty w pierwszej linii, 4-ty w drugiej linii, 3-ci w piątej linii i 5-ty w szóstej linii. I przejdź przez zielony portal.

Ruszaj w głąb jaskini. Po drodze natkniesz się na jakiegoś Widmowego [ale Przyjaznego] Starucha. Pogadaj z nim. Wyczaruje dla ciebie zestaw Pierścieni, które ci posłużą jako Autosave. Ruszywszy w głąb przejścia, samoczynnie przeskoczysz do opcji "Strzelaj". Oczywiście teraz użyjesz Różdżki Mocy. Idź dalej, rozwalając wszystkich sługusów Gandhara - rozwal je, zanim staniesz na moście, bo inaczej dadzą ci się we znaki. Podejdź do mostu, by stanąć przed Gandharem w jego prawdziwym kształcie i postaci. Bestia da nura w lawę i pojawi się jako coś w rodzaju ogromnej stonogi. Wal aż zdechnie.

Kiedy go załatwisz, razem ze swoimi Wrotami, runie w ognistą lawę. Zadanie wykonane. Brawo! Jaskinia wali się w diabły, a twój bohater daje nura w ścianie.

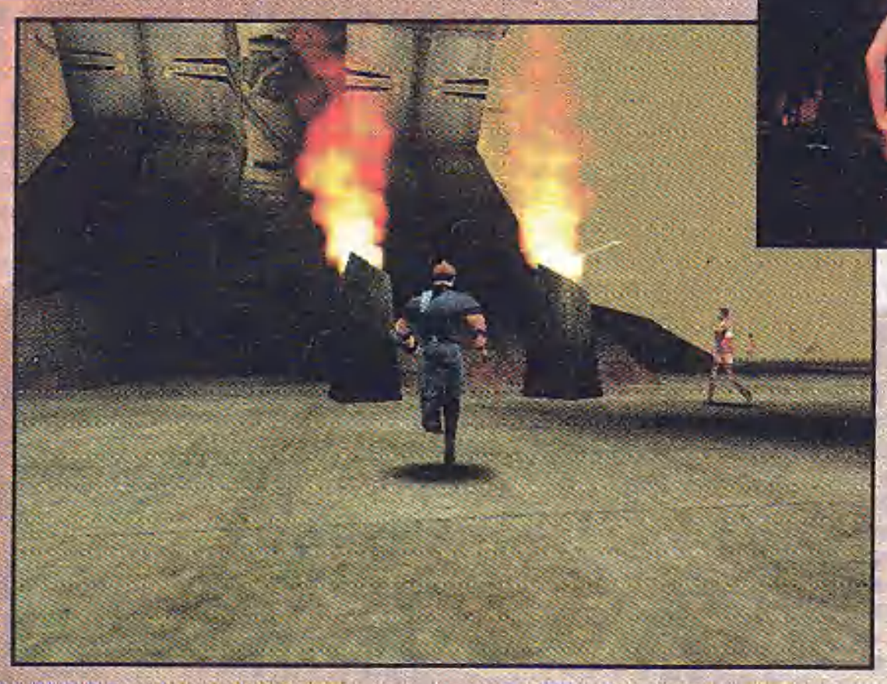
DO JAUNPUR

Wskocz do wody [zanurzasz się po wciśnięciu klawisza Ctrl] i wypłyń wśród ulic Anekbah. Na powierzchni zaczeka na ciebie Jenna. Pogratuluje ci sukcesu i poradzi, co masz robić dalej. Z przepustką do Jaunpur masz się udać na miejsce, gdzie przy świątyni trzeba ci spotkać niejakiego Yoba. On cię zaprowadzi do kogoś, kto "chce z tobą pomówić".

Przedtem jednak odwiedź żebraka obok restauracji na ulicy Tahira. Nie da się wezwać Slidera - po prostu połaź po ulicach [podziwiając przy okazji wyobraźnię twórców gry] i odszukaj restaurację, oraz siedzącego przy niej żebraka. Daj mu Life Potion. Dostaniesz odeń w nagrodę dobrą radę i przepustkę. Udaj się do wejścia do Jaunpur. Teraz będzie tak. Kay'l jest poszukiwany listem gończym wystawionym przez Gandhara - a głupie Mechpole nie mają pojęcia o tym, kim w istocie był dzielny komendant. Automat zrobi z Kay'la rąbankę. Kay'l trafi do kostnicy, gdzie jego dusza wcieli się w fertyczną [wartą, znaczy, grzechu] pielęgniarkę. Zauważ, że Mechpole są nastawiono wrogo tylko do Kay'la, więc jeżeli i tak przedtem posiadłeś cudze ciało, nie musisz się konfrontacji lękać. Jeżeli grasz aż do tej pory jako dzielny Agent 00 Kay'l, to idź do Jaunpur.

JAUNPUR

Dość łatwo ci się zorientować, że w Jaunpur niełatwo się orientować. Rozglądaj się uważnie po otoczeniu i staraj się zapamiętać kluczowe miejsca. Jeżeli się zgubisz, wyjdź na ulicę, wezwij Slider i każ się zawieźć do jakiegoś konkretnego punktu.



ŚWIĄTYNIA PRZEBUDZONYCH

Aby zacząć, wezwij Slider i każ się zawieźć do Świątyni [co to za konspiracja, w której adres kwatery głównej Wrogów Porządku Publicznego jest znany nawet automatom sterującym ruchem taksówek?]. Wysiadłszy z wozu podejdź nieco ukośnie ku lewej. W głębi zobaczysz jakiegoś narwańca wykonującego jakieś ćwiczenia gimnastyczne. Przejdź pod łukiem, który ma po prawej, skręć w lewo i znów w lewo, aż znajdziesz sadzawkę, a za nią pochyłą rampę. Podejdź po rampie. Drzwi do świątyni obwiedzione są zieloną poświatą. Wejdź.

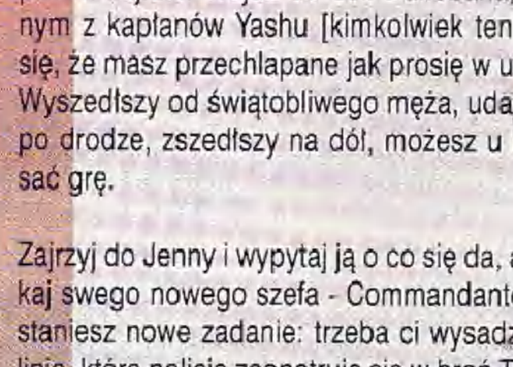
Wewnątrz świątyni znajdziesz kilku rozmodlonych wyznawców i zestaw Pierścieni - ale radzimy, byś z nich na razie nie korzystał. Zbadawszy świątynię, możesz znaleźć kolejnego kandydata na reinkarnację - mnicha Itzama.
Idź w głąb ku ołtarzowi - po prawej stronie, nieopodal dwu piramidalnych świeczników, stoi jakiś mnich. To Yob, z którym kazała ci się spotkać Jenna. Pogadaj z nim i ruszaj do drzwi, za którymi znikł. Przejdź przez jedne, drugie i wejdź do komnaty z posągami, Yob gdzieś znikł,...job jego mat'. Weź dwie świece u podstawy posągu. Zauważ, że za jedną z rzeźb są jakby metalowe drzwi. Zrób w tył zwrot i spójrz na czerwonawy otwór w ścianie pośrodku. Podejdź, wespnij się na blok i włóż w otwór Talizman Telis. Posąg odsunie się w bok i odsłoni wejście... No to wejdź. Konspiracja na poziomie przedszkola.

Przejdź przez most i krętym korytarzem zejdź w dół. Potem skieruj się ku drzwiom z prawej - te na wprost będą na razie zamknięte. Trafisz do rozległej Jaskini, gdzie znów spotkasz się z Jenną, która wyjaśniwszy to i owo [wyjaśnienia na zasadzie "Jest źle, a wkrótce będzie jeszcze gorzej"], da ci Regeneration Potion i zaprowadzi do wysokiego oficjela Ruchu Obudzonych, niejakiego Dakobaha. Wprowadziwszy cię, Jenna poprosi, byś do niej potem zajrzał. Wejdź do celi Dakobaha, który jest jednym z kapłanów Yashu [kimkolwiek ten jest]. Dowiesz się, że masz przechlapane jak prosię w ulewny poranek. Wyszedłszy od świątobliwego męża, udaj się do Jenny - po drodze, zszedłszy na dół, możesz u Pierścieni zapisać grę.

Zajrzyj do Jenny i wypytaj ją o co się da, a potem odszukaj swego nowego szefa - Commandante Namtara. Dostaniesz nowe zadanie: trzeba ci wysadzić w powietrze linię, którą policja zaopatruje się w broń Tetra. Niech żyją dynamitardzi! Twoją partnerką będzie Jenna.

Pogadaj z Jenną. Stara konspiratorka poradzi ci, byś porozmawiał ze wszystkimi w bazie. Potem musisz zdobyć ładunki wybuchowe, detonator i zabrać się do roboty. No dobra.

Wyszedłszy z komnaty Jenny skręć w lewo i wróć do centralnej Jamy, a potem odszukaj - przeszedłszy przez drzwi naprzeciwko - siedzibę niejakiego Krilla, który jest szefem uzbrojenia. Wydaje się trochę nieprzyjaźnie nastawiony, ale jeśli go spytasz, jaki ładunek będzie najlepszy do twojej misji, wyjaśni, że KR 100 i objaśni działanie detonatora. Zanim odeń wyjdziesz, weź detonator z szafki.



Wróć na główny poziom i poszukaj siedziby Soksa, droida zaopatrzeniowego. Siedzi za niewielkimi drzwiami nieopodal Pierścieni. Dostaniesz odeń KR 100.
Naprzeciwko siedziby Soksa znajduje się sanktuarium Yoba, który ma dla ciebie ciekawe wiadomości.
W końcu zajrzyj za drzwi obok siedziby Yoba, by spotkać niejakiego Meshkana. Pogadaj z nim - może ci powiedzieć coś o twojej przyszłości, ale to rzecz kosztowna - stracisz 10 Pierścieni, jeśli się na to zdecydujesz. I tak zresztą niewiele zyskasz - na razie odradzam.

Wyjść z bazy Przebudzonych możesz drogą, którędy tu przylazłeś, albo sekretnym wyjściem. Jest w tej samej części, co izba Jenny. Po wyjściu od Jenny skieruj się w prawo, w głąb korytarza, aż trafisz na wąską odnogę wiodącą w lewo. Na jej końcu jest winda - wejdź i podjedź ku wyjściu, po czym znalazłszy się na wewnątrz znów kieruj się ku lewej, aż trafisz na ulicę. Tam wezwij Slider i każ się zawieźć do mostu w strefie 12.

Przybywszy na miejsce, przekonasz się, że most jest tuż przed tobą, i rozparł się na nim Mechpol. Podejdź w lewo i zawróć ku rampie wiodącej na most, a potem przejdź przez most. Przelazłszy na drugą stronę, skieruj się w lewo. Znajdziesz tu Pierścienie do zapisu gry. Potem skieruj się ku widocznemu w głębi przejściu. Miń metalowe uchwyty na murze i idź dalej, aż trafisz na drzwi strzeżone przez strażnika. Użyj zaklęcia Reinkarnacji - przedtem wypij Mana Potion.

Wcieliwszy się w strażnika, wespnij się na ścianę i zeskocz z drugiej strony. Zaraz potem natkniesz się na pozycję Autosave - taką samą, jak w jaskini Commandante Gandhara. Musisz przedostać się przez doki do mostu. Wejście jest strzeżone przez dwa Mechpole. Trzeba ci je odciągnąć - na przykład powodując wypadek przy dźwigu. Na razie nikt do ciebie nie strzela, bo wyglądasz jak jeden ze strażników. Możesz połazić, gdzie zechcesz i nawet zrobić sobie dokładną mapkę okolicy. Pochyło zrobi się dopiero wtedy, gdy pociągniesz za pierwszą dźwignię. Nie zaczynaj więc żadnych działań, dopóki nie poznasz terenu w stopniu co najmniej zadowalającym.

Aby znaleźć przełącznik nr 2 i drzwi do doków, idź od pierścieni prosto i skręć w pierwszy zaułek po lewej. Potem idź przed siebie, a na końcu znów skręć w lewo. Przełącznik nr 2 będzie mniej więcej w połowie drogi po prawej. Na razie jeszcze go nie ruszaj. Od przełącznika nr 2 idź przed siebie i na końcu przejścia, przy drewnianej skrzyni, skręć w prawo. Na rogu znów skręć w prawo - zobaczysz dwa Mechpole, które pilnują drzwi. Wróć do Pierścieni. Teraz ruszaj przed siebie i nieopodal wielkich, metalowych drzwi skręć w lewo. Na rozwidleniu, na które potem trafisz, skręć w prawo. Podejdź do stosu rur i skręć w lewo. Podejdź nieco ku przodowi i skręć w prawo. Podejdź jeszcze do przodu i przed Mechapsem skręć w lewo. Na następnym rogu skręć w prawo i podejdź do krańca ściany. Przejdź prosto i w lewo, dookoła metalowej skrzynki. Miń dwu byczących się strażników i znajdź pierwszy z przełączników. Teraz jesteś gotów do działania.Załatw dwu strażników i naciskając klawisz Akcji przełóż dźwignię. Wróć do Pierścieni, a potem przebij się do drugiego przełącznika. Kiedy go pociągniesz, zobaczysz, jak dźwig się wali, a dwa Mechpole ruszą, by zobaczyć, co jest grane. Wróć tam gdzie stały, daj nura za ich grzbiety i skocz do niestrzeżonych teraz drzwi. Koniec strzelaniny.

Znalazłszy się w dokach, Strażnik przełoży dźwignię. Opuści się platforma, otwierając mu przejście do następnej barki. Są tu też Pierścienie, które pomogą ci zapisać grę. Przeskocz na następną barkę i znów rusz dźwignię - barka podpłynie do kolejnej. Przeskocz na nią i weź dwa Magiczne Pierścienie za skrzynią. Daj nura w wodę i poszukaj zatopionej barki. Obok niej z dna kanału wystaje drewniana belka. Przesuń ją klawiszem Akcji i barka wypłynie na powierzchnię. Niestety, burta jest za wysoka i nie możesz się na nią wspiąć. Popłyń ku wschodniemu [przeciwległemu] brzegowi kanału, gdzie obok nabrzeża pływa platforma. Wdrap się na platformę i przełóż dźwignię, by wznieść się ku brzegowi. Przejdź ku lewej i w głąb, by pociągnąwszy za kolejną dźwignię ustawić ostatnią pływającą platformę. Teraz wskocz do wody i popłyń [na powierzchni] ku miejscu, skąd zaczynałeś mordęgę

na wodzie [tam, gdzie były trzy Pierścienie do zapisu gry]. Wyjdź na brzeg [klawisz akcji], przeskocz na barkę, która tu wróciła, i jak przedtem przełóż dźwignię, by podpłynąć ku mostowi. Teraz, skacząc z barki na barkę, przedostań się aż do wspornika mostu. Uzbrój ładunek KR 100 [dodając doń detonator] i, podszedłszy do filaru, użyj uzbrojonego ładunku. Masz 5 sekund na wskoczenie do wody [jak nie zdążysz, twoja dusza przeniesie się w ciało przechodnia]. Tak czy owak, sam na własną rękę [automatycznie] wrócisz do bazy spiskowców.

ZAMACH NA TV

Przejdź do celi Namtara i pochwal się swoim sukcesem. Wyraź chęć wzięcia udziału w kolejnej misji obalenia znienawidzonego reżimu. Masz pirackim nagraniem zakłócić działanie systemu Transcanu, czyli wetknąć piracki dysk w urządzenia mediów w strefie 22. Przedtem jednak trzeba ci spotkać odpowiedniego człeka, który ci wręczy to urządzenie. Udaj się Sliderem do księgarni [Bookstore] w Strefie 9. Z miejsca, do którego podrzuci cię Slider, idź w prawo i prosto, aż dotrzesz do budynku. Skręć w prawo i zaraz potem w lewo. Miń restaurację. Potem, zlazłszy po kilku rampach, zobaczysz księgarnię po prawej. Zejdź po krętych schodach w dół i pogadaj z człowiekiem stojącym na prawo przy półce. Pokaż mu Talizman Telis, on zaś da ci piracki urządzenie. Weź z lady i wyjdź.

Wezwij Slider i przejedź do Strefy 22 [Roof Acces]. Znalazłszy się tam, skieruj się ku wielkiej bramie na lewo i w głębi. Przejdź przez jedne i drugie drzwi, aż trafisz na otwartą przestrzeń. Na prawo masz supermarket i niski kanał, w którym tkwi kilka nieprzyjemnych typów. Znajdź żelazny płot i idź, trzymając się go z prawej. Na końcu zajrzyj do alejki na prawo. Przy lewej ścianie zauważysz coś w rodzaju uchwytów. Wespnij się po nich na dach. Na dachu zauważ Pierścienie Zapisu Gry. Na dole rozpiera się Mechpol. Podejdź do drugiej [z trzech] skrzyni obok niewielkiego wzniesienia i pchnij skrzynię w dół [Akcja]. Skrzynia zleci na łeb Mechpola i rozłoży go definitywnie. Zsuń się ponownie po drabinie, obejdź gmach i przejdź obok Mecha. Potem stań na płaszczyźnie podnośnika i naciśnij duży, czerwony guzik. Podjedziesz w górę, gdzie znów znajdziesz tajemniczego starucha, który ci da trzy Pierścienie Automatycznego zapisu.

Uważaj, bo od tej chwili zewsząd i niemal bez przerwy będą do ciebie strzelali - i opadną cię Mechapsy.

Z pierwszej platformy przeskocz na kwadratowy budynek z przodu i nieco po lewej i zsuń się w dół na niższy dach po uchwytach. Ostrożnie przemknij naprzód i ku prawej ku kolejnym uchwytom. Zsuń się [po uchwytach] na dach niżej i przejdź po desce na sąsiedni budynek. Zejdź po uchwytach na ziemię.

Przejdź do drugiej alejki po lewej i po drabinie wespnij się na dach sąsiedniego budynku. Skręć w lewo i przejdź ku odległej desce. Potem po niezbyt długiej pochylni zejdź ku desce wiodącej w dół i na prawo.

Skręć w lewo i po rampie zejdź na niżej położony dach. Po desce przejdź w prawo ku budynkowi ozdobionemu gwiazdami. Zwróć się w lewo i opuść po uchwytach [są widoczne na dachu] na ziemię. Skręć w lewo i podejdź do rogu. Na lewo jest wieża przekaźnika. Odwróć się w lewo i przejdź przed wieżą. Przy rogu skręć znowu w lewo. I znów skręć w lewo, by stanąć przed drabiną wiodącą na górę. Potem zwróć się w lewo, by zobaczyć jeszcze jedną drabinę wiodącą do samego dysku anteny. Podejdź do przekaźnika i umieść w nim [Action] pirackie urządzenie. Popatrz na przekaz - po raz pierwszy zobaczysz elektronicznego Boza.

Z dość bezpiecznej pozycji na dachu załatw tylu wrogów, ilu zdołasz. Zauważ, że choć nie jesteś w stanie powalić żadnego Mechpola z Weaver Guna, możesz im uciec, bo są dość nieruchawe [co prawda Mechpole można załatwić z Decaguna, a jeszcze lepiej z Megabazooki, czy czegoś tam, co możesz kupić w sklepie z bronią]. Oczyściwszy horyzont opuść się na ziemię i cofnij się do miejsca, gdzie zlazłeś z dachu zdobnego w gwiazdy budynku. Miń drabinę i skręć w prawo.

Teraz skręć w pierwszy zakręt ku lewej. Potem skręć w prawo i znów w lewo. Idź prosto ku płotowi, a na rogu skręć w prawo. Idź prosto, dopóki nie zobaczysz po prawej drabiny. Skręć teraz w prawo i stań wedle linii pudeł tak daleko, jak to tylko możliwe. Pobiegnij ku sąsiedniemu budynkowi i skocz. Skręć w lewo i opuść po drabinie na niższy gmach.

Pobiegnij i skocz ku dachowi naprzeciwko. Niewiele brakowało [bo po drodze chciał cię jeszcze załatwić ostatni Mechpol], ale się udało. Pogadasz teraz z Jenną. Pogratuluje ci, wyrażając jednocześnie zdziwienie, że antena była tak dobrze strzeżona, a nie powinna. Zamelduj się u Namtara, by go powiadomić o sukcesie.

Namtar powie ci, żebyś - w nagrodę za doskonale wykonaną robotę - odpoczął, i da ci klucze od apartamentu przy 8250 Konera Street w Jaunpur.

BESHE'M XENDARA

Zanim się udasz na zasłużony odpoczynek, idź odwiedzić Dakobaha, który zaproponuje ci naukę snucia czarów. Powie ci, że do rzucenia zaklęcia będziesz potrzebował poświęconej czary [sacred bowl], zwanej Beshem i odpowiednich składników do zmieszania w czarze. Da ci też klucz do swej prywatnej biblioteki, byś mógł postudiować Starożytną Sztukę.

Przed udaniem się do jego pracowni, zejdź na dół i udaj się do androida Soksa [nie siedzi u siebie, tylko tkwi pod kolumną po przeciwległej stronie jaskini]. Poskarży się na kłopoty z wilgocią. Skręć w lewo i podejdź do pobliskiego stołu, by wziąć puszkę Sprayu Antykorozyjnego [Insulating Spray]. Daj go droidowi, a dostaniesz od niego coś w zamian - hydromagnetyczny podnośnik [Hydromagnetic Piston]. Nigdy nie wiadomo, co i kiedy może ci się przydać.

Przejdź do biblioteki Dakobaha i pomyszkuj na parterze. Jest tu skrzynia, ale zamknięta. Na biurku leży Life Potion. Na półkach wyróżniają się dwie księgi: "Magiczne Znaki Sztuki" ["Magic Signs of the Art"] i "Księga Beshe'ma" [The book of Beshe'ms]. Podejdź do uszkodzonego podnośnika na prawo obok półki i użyj otrzymany od Soksa tłok [Hydromagnetic Piston]. Podjedziesz w górę, gdzie możesz poszukać takich dzieł, jak "Tajne Obrzędy Sztuki" ["Secret Rites of the Art"], znajdziesz Amepher Dew, oraz "Historię świątyni Xenda'r" ["The History of Xenda'r Temple"] i "Tom XXXVII Sztuki Magicznej" ["Ars Magica Volume XXXVII"].

Zjedź w dół i przejdź korytarzem obok celi Jenny. Na końcu i w głębi są drzwi ozdobione tymi samymi symbolami, jakie są w "Magic Signs of the Art". Kilku z tych symboli nie ma w księgach. Możesz wywnioskować znaczenie tych symboli, bo znaki na drzwiach to po prostu zwykłe równości dodawania. Spisz symbole dla liczb 10 i 14, a potem wróć do korytarza na zewnątrz celi Krilla.

Znajdziesz tam inne drzwi. Podejdź i przyjrzyj się symbolom [klawisz Akcji]. Wykonaj gdzieś na boku obliczenia i wciśnij rozwiązanie. Masz po prostu kliknąć kolejno na owalach w dole - zauważ, że każdy z nich jest połączony linią z jakimś działaniem, a potem kolejnymi klikami trzeba wywołać symbol odpowiadający wynikowi dodawania. Gdy wszystko wykonasz prawidłowo, otworzą się drzwi i wejdziesz do świątyni, gdzie natkniesz się na Dakobaha.

Dakobah pogratuluje ci znalezienia Świątyni Xendara. Wewnątrz możesz znaleźć potrzebny ci Beshe'm. Wejdź. Na zielonej platformie z prawej jest pięć Magicznych Pierścieni i Krople Cienia [Drops of Shadow]. U podstawy drzewa znajdź Cepher Leaf. Drzwi po przeciwległej stronie są zamknięte. Wskocz do basenu z wodą, daj nura i skierowawszy się ku mglistemu przejściu, przepłyń do znajdujących się za tunelem drzwi.

Zejdź niżej - nie omieszkaj zauważyć Pierścieni Zapisu gry nieopodal sadzawki. U podstawy rampy leży ciało czarodzieja Xendara. Obszukaj je, by znaleźć Proszek z Trupiej Czaszki [Powder from Dead Man Skull], Klejnot Vyagrimukhy [Vyagrimukha Jewel - zgodność imienia boga z nazwą amerykańskiego... Ehm... specyfiku jest oczywiście absolutnie przypadkowa] i Beshe'm.
Aby rozpocząć ceremonię, stań pośrodku skalistej platformy w centrum komnaty zwrócony twarzą do ciała Xendara. Umieść świece na podwyższeniach z prawej i lewej. Na "godzinie 12-tej" połóż Drops of Shadow. Ceafer Leaf na "godzinie 4-tej", Skull Dust na "godzinie 6-tej" i Amepher Dew "na 10-tej", Beshem zaś pośrodku. Cofnij się do przecinających się linii nieopodal środka platformy i rozpocznij ceremonię. Potem weź Uświęcony Beshem i wróć do bazy. Pogadaj z Dakobahem i pokaż mu, czego dokonałeś. Teraz czas na relaks w kryjówce Obudzonych.

Przed wyjściem - jeżeli chcesz - możesz udać się na salę treningową Yoda i poćwiczyć szlachetną sztukę wykopywania bliźniemu głowy spomiędzy uszu.

Opuść wreszcie bazę Przebudzonych i udaj się do swojej kryjówki, podając adres Sliderowi.

Z miejsca, w którym zostawi cię Slider, skręć w lewo i pobiegnij w prawo ku budynkowi z szarymi metalowymi drzwiami. Obejdź budynek dookoła od prawej i przejdź pod znakiem reklamowym Kloops Bear. Przy ścianie udekorowanej błękitnymi płytkami mozaiki zwróć się w prawo.

Na rogu skręć w prawo, przejdź pod drewnianym mostkiem i skieruj się ku prawej. Drzwi kryjówki znajdziesz w drugim zaułku z prawej. Otwarłszy drzwi, zauważ pierścienie w dziurze w ścianie po lewej. Możesz tu zapisać grę. W kryjówce czeka na ciebie Jenna.

Otrzymujesz nowe zadanie: masz przeniknąć do zakładów Tetra Trust i zniszczyć nową linię produkcyjną Mechpoli [Z-Tech 4000]. Znalazłszy się na miejscu, trzeba ci rozmieścić 8 ładunków wybuchowych w określonych miejscach [gdyby wszyscy rewolucjoniści na Omikronie byli tak aktywni, jak ty, to reżim Resheva dawno już ległby w gruzach]. Wejście [tajne] do fabryki pokaże ci niejaki Quazef.

Weź zostawione przez Jennę detonatory, 100 seteków, dwa Magiczne Pierścienie, Kloops Beer, Xiam Noodles i reklamówkę [Ad for Wikis Garden], oraz duży MP [L!rge Medkit]. Wyjdź z mieszkania, odszukaj miejsce, gdzie możesz wezwać Slider, i każ się zawieźć do sklepu z bronią, by spotkać Quazefa. Po wyjściu ze Slidera przejdź na chodnik, skręć w prawo, odszukaj rampę w dół i znajdź sklep [na prawo od wejścia jest zestaw Pierścieni, gdzie możesz zapisać grę].
Quazef nie bardzo ma ochotę na pogawędkę i nie dasz rady zmienić jego nastawienia. Zażyjemy go sposobem.

Obok stojaka z bronią przeciąga się zmysłowo... powiedzmy, że jest to kobieta nie najcięższych obyczajów. Użyj zaklęcia Reinkarnacji i wciel się w mocno wątpliwą dziewicę. Ponownie pogadaj z Quazefem, który zmięknie jak masło na słońcu i powie ci, gdzie jest fabryka i jak się do niej dostać. Trzeba ci będzie w jednej z księgarni kupić Mapę Ścieków. No dobra, wyjdź i zapisz grę - ot, tak, na wszelki wypadek.

Przejdź nieopodal Świątyni i kup Mapę Ścieków. Wezwij Slider i każ się zawieźć do siedziby korporacji Tetra. Przy ścianie ozdobionej gwiazdą skręć w prawo. Kieruj się wzdłuż korytarza z płytami błękitnej mozaiki. Idź kilka kroków ku zachodowi, ku brzegowi kanału i rampie wiodącej do wody. Daj nura w wodę i poszukaj dźwigni. Pociągnij i poczekaj, aż otworzy się wejście do kanałów.

Wydostań się z brudnej cieczy i odbierz wiadomość od Jenny. Podejdź ku przodowi i opuść się ku prysznicom w szatni. Kiedy tam wejdziesz, zostaniesz zaatakowany przez nieprzyjemnego draba. Stłucz go do wysokości płytek posadzki i zauważ symbol na jego tatuowanej piersi. Znajdź szafkę z tym samym symbolem i otwórz ją, by wziąć duży MP i przepustkę Tetra 1. Użyj przepustki, by przejść przez drzwi. Zacznie się strzelanka.

Twoje podstawowe zadanie to umieścić osiem bomb w ośmiu rozmieszczonych tu i tam konsolach. Trzeba ci też uciec, zanim bomby eksplodują. Przejdź przez Pierścienie Autosave i zacznij rąbaninę. Skręć w prawo i podbiegnij po schodach na końcu pomieszczenia. Przejdź przez drzwi na szczycie schodów i ruszaj w dół ku torom.

Stań naprzeciwko ściany, z której wyłania się pociąg i przebiegnij przez tory zaraz po przejeździe pociągu. Podejdź do konsoli kontrolnej i naciśnij guzik akcji, by otworzyć drzwi w pierwszym pomieszczeniu. Wróć tam i przejdź po kładce i przez nowo otwarte drzwi. Krótka, ekscytująca strzelanina i przebiegnij przez kolejne drzwi. Nowa pozycja Autosave.
Idź przed siebie i zejdź po schodach. Przebij się przez pomieszczenie ku schodom wiodącym ku kładce i drzwiom. Poszukaj tu drzwi - za większością z nich są panele, których szukasz. Wystarczy do nich podejść i nacisnąć klawisz Akcji, by umieścić bombę - zostaniesz powiadomiony o tym, że wszystko w porządku. Nie rób tego teraz - przejdź przez pomieszczenie, aż do miejsca, gdzie blokują je pudła. Pobiegnij ku klapie z lewej, ale trzymaj się z daleka od transporterów. Przejdź przez drzwi za pudła i idź dalej.

Kiedy wejdziesz do jednego z bocznych pomieszczeń, skończy się Strzelanina. Powinieneś gdzieś tu spotkać opartego o ścianę strażnika, Bahimyla. Wciel się w niego i przez kilka chwil pomyszkuj ukradkiem - nie strzelaj, ani nie umieszczaj żadnych bomb, bo zostaniesz odkryty. Jak w dokach - zbadaj okolicę. Obejdź pomieszczenie - na końcu są mocno zatrzaśnięte metalowe drzwi.

Skręć w lewo i przejdź przez którekolwiek z drzwi do pomieszczenia kontrolnego. Przelazłszy przez drzwi oszczędź na razie dwu strażników. Przejdź przez mostek i wejdź do biura, by znaleźć konsolę. Naciśnij przycisk, by odblokować metalowe drzwi. To cię zdradza - i znów wszyscy przestaną cię lubić. Ale co tam, to ci nie pierwszyzna. Wróć i zajmij się rozstawianiem bomb - nie zapomnij o konsoli za pudłami.

Przejdź przez szare metalowe drzwi, by dotrzeć do kolejnej pozycji Automatycznego zapisu gry. Zejdź po rampie i podejdź schodami ku kładce. Podejdź do końca, aż trafisz na podciągarkę. Naciśnij Akcję, by przejechać nad pustką. Bądź gotów do strzelaniny.

Zejdź po stopniach do rozwidlenia dróg. Skręć w prawo i ku schodom do kładki i trzech pomieszczeń: w dwu są panele kontrolne, a w jednej konsola uruchamiająca transporter taśmowy. Uporanie się z tym wszystkim oczyści ci drogę do następnej części zadania. Wróć do rozwidleniem, przejdź prosto i w prawo. Idź aż do drzwi z prawej. Umieść tam kolejną bombę. Wyjdź z pomieszczenia kontrolnego i wejdź na przeciwległe schody.

Jedno z tych pomieszczeń zawiedzie cię do innej sekcji, w drugim jest panel, który aż się prosi o bomby. Podejdź do panelu z pokrętłem w kształcie koła. Pokręć kołem, by obrócić kładkę nad tobą. Resztę przestrzeni przeskocz, by się dostać do osi w centrum. Obróć kołem raz, by skierować kładkę ku drzwiom. Możesz ją też obrócić tak, by ją skierować ku ukrytej niszy, gdzie jest duży MP i amunicja do Decaguna.

Przejdź przez drzwi. Przylgnij do ściany, poczekaj na przejazd pociągu i śmignij przez szyny. Po drogiej stronie wespnij się po schodach i wejdź do tunelu iluminowanego na zielono. Dotarłszy do kraty w podłożu, naciśnij klawisz Akcję, by usunąć kratę w bok. Pod tobą jest tunel, ale chwilę jeszcze poczekaj, aż przejedzie pociąg i przebiegnij przez szyny ku niewielkiej alkowie, gdzie znajdziesz mały MP.
Odwróć się dookoła i poczekaj na przejazd kolejnego pociągu. Kiedy przemknie, skocz w lewo i przebiegnij przez tory ku kolejnej alkowie z drzwiami. Pamiętaj, jeśli będziesz miał z tym kłopoty, schroń się w tej, z której wylazłeś, bo inaczej zostanie z ciebie tylko plama tłuszczu na torach.
Wejdź do sporego pomieszczenia kontrolnego z wyjściami do trzech przyległych i spora windą pośrodku. W każdym z pomieszczeń jest konsola kontrolna i dość paskudnie wyglądający Mechpol. Winda zostanie uruchomiona po aktywacji wszystkich trzech konsoli - niestety, fatalnym zrządzeniem losu aktywacja konsoli uwalnia również wesołe trio.

A więc, aktywuj wszystkie konsole i przedostań się do windy. Podjedź na górę i ukończ misję. Na końcu przejścia spotkaj się z Jenną - niestety, idylla zostanie przerwana, gdyż oboje wpadniecie w łapy władz i przeniesiecie się do Więzienia Pamoka.

UCIECZKA Z PAMOKA

Ockniesz się jedynie po to, by trafić na przesłuchanie do Szefa SB, Mashrouda. Dany ci będzie wybór - opuścisz celę nogami do przodu, jako niezłomny bohater podziemia, albo pójdziesz na współpracę. Oczywiście jesteś twardy i odmawiasz. Dostaniesz odeń czas do namysłu - i strażnika, by cię pilnował.

Nagle słyszysz głos zza ściany - siedzi tam Jenna. Powie ci, że powinieneś wydostać się z celi, znaleźć portal Multiplanu, by reaktywować swój Sneak i oczywiście ją uwolnić. Drobiazg, ale ta wiara w twoje umiejętności podnosi cię na duchu. W rogu celi jest zestaw Pierścieni. Podejdź i weź miskę [bowl]. Jeśli obrazisz strażnika, zechce dać ci nauczkę strzelając do twej celi elektrycznym szokiem. Użyj miski i obraź strażnika - misa odbije promień prosto w niego.

Sięgnij z celi łapą i przeszukaj ciało strażnika. Weź odeń Klucz [Guards Key]. Miń drzwi do celi Jenny i wejdź w korytarz, gdzie jakiś strażnik tkwi przy oknie i gapi się na zewnątrz. Wejdź w drzwi za nim i podejdź do terminalu Multiplanu, by odzyskać zawartość twego Sneaka. Wciel się w strażnika [Zao'r] i wróć, by uwolnić Jennę.

Dziewczyna będzie udawała więźnia, którego ty eskortujesz. Idź za nią korytarzem i na niższe piętro. Pogadaj ze strażnikiem, który będzie chciał koniecznie się dowiedzieć, co robisz. Przeproś go i trzymaj się tego, aż w końcu się od...li. Wespół z Jenną wsiadajcie do Slidera i wracajcie do domu.

ZDEMASKOWANIE ZDRAJCY

Jenna podzieli się z tobą swoimi podejrzeniami - wśród przebudzonych jest zdrajca. Idź i pogadaj z Soksem, by się dowiedzieć, co ostatnio usłyszał. Możesz go namówić, by wywabił Krilla z celi, podczas gdy ty przeszukasz pomieszczenie zajmowane przez szefa uzbrojenia. Czemu nie zacząć od niego?
Krill, jak się zaraz okaże, śpi snem sprawiedliwego. Soks wpuści cię do jego celi. Otwórz szafkę, by znaleźć śrubokręt [screwdriver]. Poza tym w rzeczy samej niczego ważnego tu nie ma. Zajrzyj Do Meshkana - drzwi są zamknięte, ale od czego masz śrubokręt. Dobra wiadomość - Meshka'n nie jest zdrajcą. Zła wiadomość - nie żyje. Weź z biurka jego dziennik.

Zbadaj obie szafki - jedna jest zamknięta, jak serce ministra od podatków, w drugiej znajdziesz Klucz [Meshka'n's Key] i Kwas [Acid]. Przejdź do Biblioteki Dakobaha i kluczem Meshka'na otwórz skrzynię. Wewnątrz znajdziesz Dead Man's Tongue [wolę nie tłumaczyć, co to jest] i Kroplę światła [Dew Light]. Odwiedź Yoba, który właśnie ćwiczy Namtara. Na posadzce leży ubranie Namtara, przeszukaj je i weź klucz od jego celi. Otwórz drzwi od jaskini Namtara i zajrzyj do środka. Pomyszkuj tu i tam - dość szybko odkryjesz, że wygląda na to, iż szafkę przesuwano po posadzce.
Podejdź do szafki z prawej strony i wciśnij klawisz Akcji. Pokrywy w podłodze nie da się otworzyć - chyba, że Kwasem. Weź ukryty pod pokrywę przedmiot - to Demoniac Cube. Kiedy się cofniesz, pojawi się wiadomość przeznaczona dla Namtara. Cha! Jest on nie tylko zdrajcą, ale i demonem!

Przypomnij sobie receptę na Zaklęcie Zdemaskowania Demona, weź ze ściany róg z głowy Shama. Wejdź do Yoba, by zdemaskować Namtara. Zaraz po wyjściu z celi pojawią się Pierścienie Autosave, co oznacza, że sprawa będzie poważna. Nie możesz zaatakować Namtara, dopóki nie zmusisz go do ujawnienia jego diabelskiej natury, bo inaczej Yod będzie go bronił. Przedtem musisz go zdemaskować. Posłuż się Sneakiem i użyj Beshe'ma razem z Horn Sham i Dew of Light. W rezultacie otrzymasz Demon Umnask Spell. Użyj tego zaklęcia i pokonaj Demona, zamieszkującego celę Namtara.

Po zwycięstwie, Dakobah i Jenna podziękują ci za znakomitą robotę. A stary mistyk da ci Ars Magica Volume XIX. Załatwi ci też spotkanie z legendarnym, żyjącym w wirtualnej przestrzeni przywódcą Obudzonych, Bozem. Dom wodza jest na 1211 Tramesh Street.

SPOTKANIE Z BOZEM

Wyjdź z bazy skorzystawszy z elewatora i wezwij Slider, każąc mu się wieźć do domu Boza. Drzwi do apartamentu Boza są obok [drugie] miejsca, gdzie cię zostawi Sli-

der. Skręć w prawo i wejdź przez drzwi, by znaleźć amunicję do Octaguna i sam Octagun. Zejdź po rampie z lewej. Powinieneś znaleźć dwa Pierścienie na obrzeżach komnaty. Podejdź do panelu kontrolnego i wciśnij klawisz Akcji, by pogadać z Bozem. Dowiesz się kilku rzeczy, które powinny cię poważnie zaniepokoić - [ja bym się ze...ł w gacie]. Wychodząc z komnaty, weź przepustkę do Lahoreh. Wskocz do Slidera i każ się wieźć do Lahoreh. Pokaż przepustkę Mechpolowi i właź.

POSZUKIWANIA W BIBLIOTECE

Zaraz po przybyciu udaj się do Biblioteki na północnowschodniej wyspie Lahoreh. Potężna budowla z piramida na szczycie. Kiedy wejdziesz pomiędzy półki, dostaniesz wiadomość od Jenny. Białowłosa dziewczyna opowie ci o lokalizacji nowej bazy Przebudzonych, tu w Lahoreh. Znajdziesz ją nieopodal banku, na południowym wschodzie od biblioteki. Na razie zostań, gdzie jesteś.

Zbadaj obrzeża głównej czytelni Biblioteki. Bierz każdą z leżących luzem ksiąg, jakie znajdziesz - a powinieneś znaleźć "Taar Fight Techniques, Volume 9", "Taar Fight Techniques, Volume 22", "Eye of Vyagrimurkha Parchment" i "On Paralell Universes". Przejdź teraz do środkowych półek na tym samym poziomie.

Elewator jest strzeżony, a dostęp mają tylko badacze, trzeba ci więc znaleźć badacza. W sekcji historycznej znajdziesz profesora Enay'da. Wciel się w niego i znów podejdź do operatora elewatora. Kiedy znajdziesz się na górze, podchodź do półek i pożyczaj wszystkie wyliczone książki. Ostatnia jest najważniejsza. Pogadaj ze znajdującym się tu badaczem i spytaj, czy nie mógłby ci przełożyć tekstu.

Podsunie ci pomysł, byś wykombinował sobie Tradutech, taki, jaki ma on sam. Zgodzi się ci go pożyczyć, o ile zrobisz coś dla niego. Potrzebna mu jest księga "Aegmar Index of the 3rd planet of the 4th System", ale nie ma zdrowia, by samemu ryć po półkach. Wszystkie księgi, jakie pożyczyłeś, włóż do pudła depozytu [na lewo od badacza - z książkami cię nie wypuszczą] i zejdź na dół.

Na dole nieopodal półki [jakiejkolwiek] wciśnij klawisz Akcji i kup "The Quartet System" i "Tables of Cosmic Correspodnence". Skoro już tu jesteś, kup też "Masa'u Runes". Sprawdź w "Quartet" i dowiedz się, że kosmiczny współczynnik [Cosmic Coeficient] trzeciej planety w systemie Calisha wynosi 13, 5. Zajrzyj do "Tables", by się przekonać, że Wskaźnik Aegmara [Aegmar Index] wynosi 0, 1851. Wróć na górę i powiadom o tym profesora. Weź jego Tradutech.

Musisz, niestety, okazać dyskrecję. Podejdź do wyłącznika na ścianie i zgaś światło [klawisz Akcja]. Kiedy wszystko pogrąży się w mroku, sięgnij do Sneaka i użyj Tradutechu, by przejrzeć interesującą cię księgę. Gdy strażnik ponownie zapali światło, będziesz miał przełożoną już kopię. Książka zaś automatycznie przejdzie w tryb dwójkowy, a Tradutech wróci do właściciela. Masz już jeden z kamieni Vyagrimurki.

STUDNIA YRMAL'L

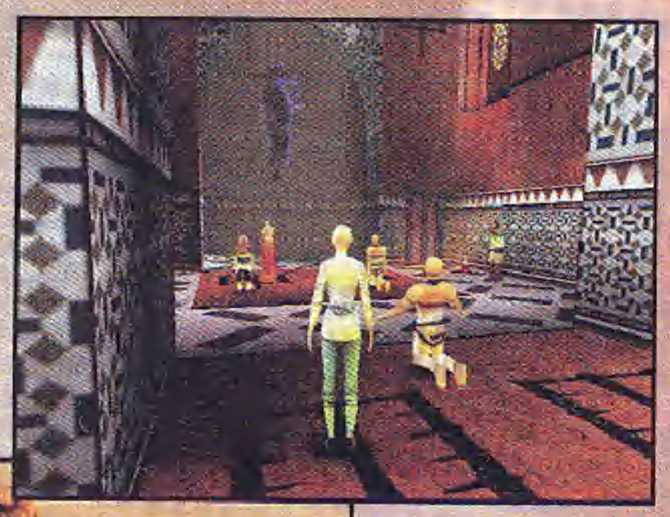
Przejdź na południowy wschód do ukrytego wejścia nowej bazy Przebudzonych. Idź wzdłuż brzegu, aż dotrzesz do ściany. Na lewo jest pozornie solidna, kamienna ściana. Podejdź do niej aż na lewy skraj, wciśnij klawisz Akcji i otwórz ukryte drzwi.

Idź korytarzem, aż znajdziesz się w nowej bazie, zbudowanej w opuszczonym klasztorze. Na wprost masz wejście do samego klasztoru. Na stole u wody zostawiono ulotkę reklamującą Uliczny Koncert [Lahoreh Street Flyer] i 50 seteków. Na prawo jest nowe sanktuarium Dakobaha. Zajrzyj do świętego męża.

Podejdź do Dakobaha i pokaż mu [Akcja] twój przekład. W dalszej rozmowie dowiesz się, co trzeba ci zrobić. Zanim wyjdziesz, weź ze stołu Mana Potion i Magiczny Pierścień z krzesła. Przejdź na Yrmal'i Square i wejdź w którekolwiek drzwi. Wokół studni jedne drzwi różnią się nieco od innych. To elewator, który wiedzie wyżej. Mieszka tam kilka osób, aby się z nimi zaznajomić użyj ich kluczy w windzie.

Stań pośrodku pomieszczenia. Centralny dysk na posadzce otoczony jest czterema kolumnami - każda z nich jest oznakowana symbolami. Nieco oddalony od środka jest trójkąt. Jeśli naciśniesz klawisz Akcji nieopodal jednej z kolumn, zareaguje najbliższy symbol. Kluczem do rozwiązania zagadki jest wiedza, który z symboli trzeba podkreślić i na której z kolumn. Wskazówką może być mapa na ścianie. Cztery znaki w mieście dobrze odpowiadają lokacji symboli. Powinieneś wywnioskować konkretną ikonę i jej pozycję względem trójkąta.

Aby znaleźć pierwszy ze znaków, idź do księgarni nieopodal Wrót do Jaunpur. Idź ku północy, aż do miejsca, gdzie boczny chodnik skręca w prawo ku szaremu, sterczącemu z wody budynkowi. Daj nura w wodę i popłyń do budynku: pierwszy symbol jest pośrodku, to dwie faliste linie [w prawym dolnym rogu]. Drugi symbol jest niedaleko. Wróć do księgarni i stań twarzą do zachodniego mostu. Daj nura w wodę i przepłyń ku przeciwległemu brzegowi. Pod mostem, na linii wody jest drugi z symboli dwukrotnie przecięty krąg [lewy górny róg]. Trzeci symbol jest w Sklepie Czarodzieja. Podejdź po rampie - nieopodal supermarketu - do sklepu i spójrz na zwaloną kolumnę na lewo od lady. Z tyłu ujrzysz trzeci symbol - dwie faliste linie [górny prawy róg]. Jak już tu jesteś, kup butelkę Kropel Cienia [Drops of Shadow] do Zaklęcia Zmartwychwstania [Resurrection Spell], które niezadługo przyjdzie ci rzucić. Czwarty Symbol jest w restauracji. Podejdź w górę rampy i idź balkonem aż do końca, gdzie ujrzysz czwarty symbol; dwie linie równoległe przecięte ukośną [lewy dolny róg].



Wróć do Studni Yrmali. Zauważ trójkąt [przesunięty względem środka] - powinien ci przypomnieć piktogramy, jakie niedawno widziałeś. Zauważ tło nad każdą z figur, by się upewnić, że pracujesz z właściwą kolumną. Wyświetl na kolumnach odpowiednie symbole - uwzględniając pozycję trójkąta. Okaże się, że dysk jest elewatorem. Wejdź i zjedź w dół.

W POSZUKIWANIU OKA BOGA

Poszukiwania drugiego klejnotu Vyagrimurkhi zaczną się u Studni Yrmali. Przez drzwi elewatora wejdź do bardzo osobliwej komnaty. Pośrodku jest pięć piedestałów. Podejdź i dotknij [akcja] środkowej kolumny. Usłyszysz czterotonową melodię, którą trzeba ci odtworzyć na kolumnach. Musisz powtórzyć dwie melodie, by otworzyć tunel w głębi. Oto porządek pierwszej melodii - lewa dolna, prawa górna, dolna prawa i górna lewa. Jeżeli wszystko zrobisz poprawnie, melodia się powtórzy.

Dotknij ponownie środkowego piedestału, by usłyszeć kolejną melodyjkę. Teraz będzie sześć tonów. Oto kolejność: górna prawa, górna lewa, dolna prawa, dolna lewa, górna lewa, dolna lewa. Winda zjedzie na dół. Zanim wejdziesz, przeszukaj okolicę, by znaleźć Mana Potion i Life Potion.

Wlazłszy do windy, zauważ wyryte w niej symbole. Oto są twe wskazówki, z których musisz skorzystać, by znaleźć właściwy kamień w kolejnej komnacie. Oto wskazówki przełożone na zwykły język: na północ 3, na wschód 2, na południe 1, na zachód 3, na północ 2 i na wschód 2.

Wchodzisz do rozległej komnaty grzebalnej [od południa]. Zauważ na ścianach symbole odpowiadające stronom świata. W każdej szkatule jest klejnot - wszystkie wyglądają podobnie, ale tylko jeden jest prawdziwy. Aby go znaleźć stań w drzwiach i przejdź na północ ku trzeciej szkatule w centralnym przejściu. Skręć w prawo i przejdź o dwie dalej ku wschodowi. Znów skręć w prawo i przejdź o jedną na południe. Potem skręć w prawo i podejdź o trzy ku zachodowi. Znów w prawo i dwie na północ. W końcu zwrot w prawo i dwie na wschód. Otwórz szkatułę [klawisz Akcji] i weź klejnot. Upewnij się, że masz właściwy - o pomyłce dowiesz się znacznie poniewczasie.

WRÓĆ DO JAUNPUR DO JAHANGIR PARK

Wyjdź z Lahoreh przez Bramę do Jaunpur. Wezwij Slider i wskaż mu wejście do Jahangir Park. Slider weźmie cię tylko do południowo-wschodniej bramy Jaunpur, resztę trzeba ci będzie przebiec w lewo, przez dwoje potężnych drzwi, obok dachów, na których strzelałeś się ze strażą i do dziedzińca, gdzie znajdziesz schody wiodące w górę. Na szczycie schodów skręć w prawo, by odszukać wejście do Parku Jahangir. Przejdź i wejdź. Zapamiętaj położenie zestawu Pierścieni. Do twego Zaklęcia Zmartwychwstania trzeba ci kolejnego składnika, Pióra Jinpana [Jinpan Feather]. Podejdź ku przodowi i skręć w prawo, by zobaczyć na skałkach stado ptaków Jinpan. Daj nura w wodę i wypłyń na małym skrawku ziemi tuż pod pozycją ptaków. Wespnij się na skalistą półkę [klawisz Akcji]. Przestraszony ptak ucieknie, ale piórko zostanie. Zsuń się niżej. Pozostając po tej samej stronie strumienia przejdź w lewo. Gdy ścieżka się nieco poszerzy, odwróć się w tył, by zobaczyć wejście do tunelu. Tunel będzie się ciągnął pozornie bez końca, ale wreszcie wylądujesz na szczycie wysokiej wieży, gdzie na parapecie okiennym znajdziesz kolejny [już ostatni] Klejnot Vyagrimurkhi.

Wróć do wyjścia z Parku i odwróć się ku sporej budowli pośrodku parku. Podejdź i wejdź. Ściany tej komnaty są ozdobione guzikami, z których każdy przedstawia sobą literę alfabetu Masa'u. Wybierz litery składające się na imię poszukiwanego przez ciebie maga [K-I-W-A-N - kolejno naciskaj klawisz Akcji]. Gdy naciśniesz całe imię czarodzieja, posadzka osunie się w głąb - i zjedziesz do starego grobowca.

Idź korytarzem, aż znajdziesz mumię. Zmieszaj w Beshemie Pióro [Jinpan Feather i Krople Cienia (Drops of Shadow)]. W rezultacie w twoim Pucharze powstanie ZZ.

Kiwan nie bardzo jest poruszony zmartwychwstaniem i niełatwo ci go przekonać. Jak do tej pory nikt nie wrócił z Hamestagan z życiem. Ale godzi się otworzyć wschodnie wrota. Ty je tylko musisz znaleźć, wedle dwu map, które nagle rozwija. Zbadaj te mapy.

KU GŁOWIE

Wyjdź z Grobowca Kiwana i skręć w prawo, aż do wody otaczającej grobowiec. Daj nura na dno stawu i poszukaj przejścia oznakowanego kolumnami. Na końcu zobaczysz przełącznik, który się tu ukazał dzięki akcji Ki-

wana. Pociągnij i wróć na powierzchnię, zanim skończy ci się powietrze.

Obejdź grobowiec i poszukaj wysokiej wieży ku wschodowi. Przejdź ku wieży, miń ją i odszukaj strumień z parą kolumn nieopodal. Przejdź i przy pierwszej okazji skręć w prawo. Na rozdrożu skieruj się na prawo. U drzwi zaznaczonych kolumnami też skręć w prawo. W głębi jaskini poszukaj ogromnej Głowy Boga. Umieść wszystkie trzy Klejnoty w Głowie - ta się podniesie odsłaniając dalsze przejście.

Przejdź do sadzawki. Daj nura i wypłyń na kolejnym poziomie. Idź korytarzem aż do drzwi i przejdź do Mayerem. Wespnij się po rampie ku drewnianemu mostowi. W miarę jak po nim będziesz szedł, most za tobą będzie się cofał. Zauważ, że trzeba ci będzie wrócić na górę elewatorem obsługującym Wieżę nr 1.

Skieruj się do centralnej wieży kompleksu. Niestety, wszystkie mosty są cofnięte. Przejdź po linach do Wieży nr 2. Skręć w prawo i przejdź po kolejnym moście linowym. Potem skieruj się ku lewej i przejdź po następnym moście. Podejdź do przeciwległego krańca pomieszczenia i wduś spory zielony guzik, by opuścić drewniany most.

Podejdź do elewatora i wciśnij dół [Down], by zjechać ku małej platformie. Przejdź po drewnianym moście do Wieży nr 2. Przejdź dalej na lewo i po linowym moście do Wieży nr 3. Skręć tam w lewo do elewatora i wciśnij guzik do góry [Up]. Potem przejdź do następnego linowego mostu, skręć w lewo, by znaleźć kolejny zielony guzik. Zbadaj tę komnatkę, by znaleźć 5 Magicznych Pierścieni. I naciśnij guzol. Wróć do miejsca, gdzie znalazłeś Pierścienie, zwróć się w prawo i podejdź ku ostatniemu portalowi w tym pomieszczeniu. Gdy zbliżysz się odpowiednio, pojawi się elewator. Skocz nań, a potem przejdź odeń w lewo i przejdź po drewnianym moście. Potem skieruj się przejściem ku cofniętemu mostowi. Gdy się zbliżysz, trafi na swoje miejsce. Niestety, w moście jest przerwa, przez którą trzeba przeskoczyć. Na końcu mostu obróć się w prawo i wskocz na elewator. Podjedź w górę. Wyjdź z niego i idź na lewo, gdzie zobaczysz platformę wiodącą ku centralnej Wieży. Wejdź, uruchom ją [klawisz Akcja] i ruszaj ku swemu przeznaczeniu.

W sali bogini Soyinki, córki Matanboukosa, dowiesz się o kilku sprawach.

Gdy opuszczą się wszystkie mosty centralnej kolumny, opuszczając sale tronową obróć się w prawo, by znaleźć zestaw Pierścieni do zapisu gry. Na lewo od drzwi sali tronowej jest most, po którym możesz wrócić do pierwszej Wieży. Dostawszy się tam, zjedź elewatorem [dwa poziomy] aż do wody. Odwróć się i rozejrzyj, szukając białego ogrodzenia. Podpłyń ku niemu i przedostań się przez jedno z przejść.
Skieruj się w lewo i przy parze sporych beczek napełnionych zielonkawym śmierdzącym śluzem skręć w prawo. Powąchaj śluz [klawisz Akcji]. Jeśli potrzebny ci Sham, pogadaj z człowiekiem, który siodła jedną z bestii. Jest nim [tym człowiekiem] Fodo, który ci powie, byś wybrał wierzchowca wedle uznania. Przejedź się, powiada, do rozszczepionej skały nieopodal. Jeśli powąchałeś zielony śluz, spytaj go, co to takiego. To Zkilbon, trucizna do odstraszania Kruborów, drapieżników zjadających Shamy.

Jeśli jednak spróbujesz dosiąść Shama, okaże się, że bydlę nie ma na to ochoty. Opowiedz o swoich trudnościach Fodo. Aby dosiąść Shama, musisz zostać Azkeelem [cokolwiek by to znaczyło]. Wypij zkilbon. Zaraz potem podejdzie Fodo, który chce ci pomóc... i w rzeczy samej. Pomaga. Dosiądź Shama i przejedź na prawo.

Podjedź do sporej skały w murze i wciśnij klawisz Akcji, by zmusić Shama do zepchnięcia jej na bok. Kiedy to się stanie, zejdź i dalej idź pieszo. Wejdź do miasta Umarłych przez duże, srebrne drzwi.
Kiedy zbliżysz się do ostatnich Wrót do Hamestaganu, zostaniesz zaatakowany przez Krubora. Jeśli go pokonasz, dalej pójdziesz w ciele Fodo. Jeśli jednak stanie się inaczej, ockniesz się w ciele bestii. Zamiana nie jest taka zła, tyle że lepiej by było, gdybyś nie stawiał tak zaciekłego oporu... Tak czy owak, przejdź przez następne srebrne drzwi do Hamestaganu. Zbliżając się do miasta, automatycznie trafisz w Shooting Mode - mówiąc po ludzku, zacznie się strzelanka. Musisz dotrzeć do "Book of Nout" leżącej na platformie dokładnie naprzeciwko miejsca, w którym zaczynasz. Na początku powinieneś niszczyć diabelskie Psy, patrolujące cmentarzysko. Przejdź mimo fontanny pośrodku cmentarza. Na leżącej za nią platformie jest Księga Nouta. Jest to dość osobliwa księga - wciśnij klawisz Akcji, by się dowiedzieć kilku cennych informacji. Po skończonej konwersacji, obejrzyj okładkę księgi Nouta. Przeciwnicy robią się coraz liczniejsi i bardziej nachalni. Po cmentarzu kręci się już kilka złych duchów, którzy będą cię zajadle ostrzeliwali. Trzeba ci zajrzeć do trzech krypt, a we wszystkich innych - poza tymi, które musisz spenetrować - też siedzą podłe dranie.

Podejdź do krypty na wschód od fontanny. Otwórz ją, wcisnąwszy klawisz Akcji - spotkasz po powrocie do księgi jednego z potrzebnych ci duchów. Potem przejdź od fontanny na północny zachód do kolejnej krypty. Wróć do księgi i stań twarzą ku południowi. Przemknij wzdłuż ściany i poszukaj półki wiodącej na północny wschód. Pójdź wedle tej półki z lewej, przy niewielkich schodach, poszukaj krypty. Zeskocz z półki, zejdź po schodach i uwolnij ostatniego z duchów. Wróć do księgi i spotkaj się z wszystkimi trzema duszyczkami.

Duchy teleportują cię do Mahahaleel [kurczę, jak ktoś mógł wymyślić taką nazwę?]. Podejdź ku przodowi, by znaleźć zestaw Pierścieni Save. Idź aż zobaczysz napowietrzny statek i po rampie zejdź w dół.

Nieopodal dziobu statku jest niska platforma i wiodąca ku niej rampa. Wespnij się na rampę i podejdź do platformy - a zostaniesz przeniesiony do wejścia na pokład statku. Jest tu kilka platform, ale tylko ta jedna działa jak należy.

Wejdź do statku i podążaj korytarzami do tronu Kushulaina [czyżby daleka reminiscencja do imienia bohatera z sag irlandzkich i celtyckich, Cuchulaina?]. Podejdź do bohatera i zacznij z nim rozmowę. Przekonaj go, że jesteś Wędrowną Duszą, a otrzymasz odeń jego miecz, Barkayal. I nagle bohater pada rażony śmiercią. Podejdź doń i wciśnij klawisz Akcji. Wcielasz się w bohatera. Coraz lepiej.
Zejdź z tronu i poszukaj pięciu Magicznych Pierścieni. Za tronem są podświetlono na zielono drzwi teleportu. Wejdź w nie, by stanąć do ostatecznej konfrontacji z Astarothem.

OSTATECZNA ROZGRYWKA...

Przejdź po długim moście nad lawą. W końcu trafisz na schody. Podejdź do niewielkich czarnych drzwi, obok których jest zestaw Pierścieni. Przejdź przez drzwi, by stanąć oko w oko z Astarothem. Nie jest to doświadczenie, którego mógłbyś życzyć przyjacielowi...
Gigantyczny Książę piekieł tkwi uwięziony przez sześć elektrycznych obejm do serca komputera Ix. Wygląda zresztą na to, że właściwie są jednością. Zaczynacie tradycyjnie... a potem, wyjaśniwszy ostatecznie kilka spraw, zaczyna się Zabawa w Strzelanego. Życiową dla ciebie sprawą jest przedostanie się za plecy Księcia Piekieł i rozwalenie niewielkiej owalnej plamki na jego grzbiecie [to znów motyw z Sagi o Nibelungach - Zygfryd, za dość podstępną radą karła Regina wykąpał się we krwi zabitego przez siebie smoka Fafnera, co uczyniło go niewrażliwym na wszelki oręż, ale na plecach między łopatkami, gdzie przylepił mu się listek brzozy, miał miejsce, w które można go było ugodzić]. Pierwej jednak trzeba ci uwolnić Astarotha z jego więzów - bo inaczej nie dobierzesz mu się do du... eee... pleców. Rozwalenie pęt osłabi jego kontrolę nad Omikronem. Każde jarzmo jest kontrolowane przez kryształ, znajdujący się gdzieś w tym pomieszczeniu. Rozwalenie kryształów uwolni Astarotha. Natychmiast kręć ostro w bok i pobiegnij w drugi kąt pomieszczenia, by znaleźć schronienie. Astaroth wali niewiarygodnie celnie i ciężko uniknąć obrażeń. Odwracając się dookoła powinieneś zobaczyć pierwszy z kryształów nad tobą. Rozwal go.

Ruszaj na Astarotha, ale trzymaj się za kolumną w kształcie korkociągu - powinieneś zobaczyć cztery z pięciu pozostałych kryształów. Zniszcz je z tego miejsca. Ostatni kryształ musisz zniszczyć narażając się na ogień Astarotha. Ruszaj ku południowi - przed niemilcem - a potem kopnij się ku północnemu zachodowi, by zobaczyć ostatni kryształ. Wal w biegu, aż się rozpadnie. I natychmiast daj nura za osłonę.

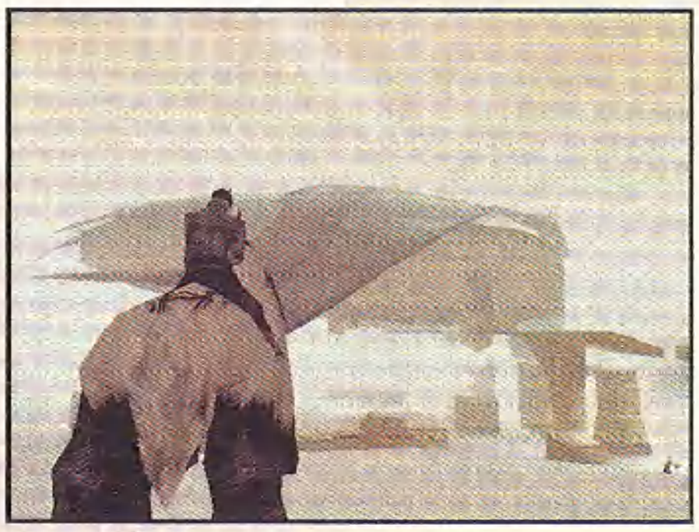
Teraz powinieneś się trzymać środka pomieszczenia i cały czas okrążać uwolnionego Astarotha. Wal w łeb - dowiesz się, że jest - na krótko - unieruchomiony, jak zobaczysz, że się prostuje i zaczyna nim rzucać, obiegnij go dookoła i przywal w niebieskawy owal na jego grzbiecie. Astaroth rozbłyśnie czerwienią i zobaczysz, że słupek jego krzepy nieco opadnie.

Astaroth atakuje w zasadzie na trzy sposoby. Z daleka [gdzieś tak do połowy dystansu] najczęściej wali piorunami. Piorun jest czymś w rodzaju pocisku z samonaprowadzaniem, ale porusza się dość wolno - więc z unikiem lepiej trochę zaczekać. Kiedy się doń zbliżysz [na odległość mniejszą, niż połowa dystansu], otwiera pierś, zamieniając ją w miotacz
ognia.

Uchroni cię przed tym jedynie szybki uskok w tył i w bok. Po trzecie - może unieść się w powietrze i opaść ci na łeb - z fatalnym skutkiem.

Kiedy osłabisz go do imentu, runie na ziemię. Wtedy wbij mu w plecy Barkayal. I to byłoby na tyle...

Simkin



producent: Daydream Software
platforma: PC

Traitors Gate

Przedstawiamy graczom pełną, kompletną solucję do gry Traitors Gate. Program nie jest liniowy, a nawet zawiera pewne kruczki - można się na przykład tak wpakować, że nijak nie sposób wyjść zeń z twarzą [jakbyś nie kombinował, zawsze cię złapią] - nie jest to więc rozwiązanie najszybsze, początkowo nawet cię nieco pozwodzimy po manowcach - ale z pewnością obejrzysz prawie wszystko, co dla twej uciechy przygotowali chłopcy z Daydream Software.

Traitors Gate jest [poza zastrzeżeniem, o którym pisałem w recenzji] bardzo logiczną grą, rozgrywaną w czasie rzeczywistym [na ukończenie misji masz określony czas, który możesz sprawdzać na załączonym do gry czasomierzu]. Zasada, jaką powinieneś się kierować, jest "Wejdź, wykonaj zadanie i zniknij bez śladu" - co stanie się bardzo ważne pod koniec gry.

Limit czasu wynosi 12 godzin - co powinno ci w zupełności wystarczyć, do uporania się z zadaniem. Jedynym wyjątkiem może być system ścieków. Jest to część gry, podczas której nie możesz się posługiwać mapą operacyjną [planami Tower], ale na twoje potrzeby zamieszczamy własną poniżej.

Jeśli jesteś ambitny i wolisz sam kreślić mapy, sugerujemy, byś często zapisywał stan gry. Rób to zresztą na oddzielnym slocie SAVE, kreśl mapę nie bacząc na limit czasu, a gdy już będziesz miał wszystko, wróć do głównego nurtu gry. Często używaj kamery - jest to jedno z najbardziej przydatnych narzędzi w grze. Pamiętaj, że w zasadzie wszystko da się rozwiązać logicznie. Wystarczyłoby pomyśleć - tyle że niestety goni cię czas. Twój kryptonim na czas akcji brzmi RAVEN - i jest to hasło, które da ci dostęp do informacji zawartych w twoim podręcznym kompie [wciśnij GPS i wprowadź hasło RAVEN].

No dobra! Zapnij pas, postaw kołnierz, nasuń kapelusz na oczy i do roboty!

WHITE TOWER - Parter - schowek na miotły.
Odwróć się i wyciągnij brązowo-żółte pudło [druga półka od podłogi]. Weź z niego puszkę sprayu WD40 i żółtą lampę. Możesz też wziąć zapalarkę do gazu [co silnie odradzamy, bo nie będzie ci potrzebna, a jak się skusisz, to będziesz żałował]. No dobra, chcesz, to bierz. Wyjdź ze skrytki.
Podejdź do przeciwległego krańca sali, gdzie w taczce [za linami] jest żółte pudło z narzędziami. Weź z niego przecinaki do kłódek [bolt cutters]. Jest tu i młotek, ale też ci się do niczego nie przyda.
Przejdź do korytarzyka na prawo pod schodkami. Obok zamkniętej kraty jest aparat tlenowy. ZRÓB SAVE! Jeśli chcesz, możesz go uruchomić, zapalić acetylen zapalarką i przeciąć kraty, a potem podejść w górę. Na górze odszukaj w kaplicy za kolumną pusty uchwyt na świece, wyjmij go z osady, przejdź krętymi schodkami piętro wyżej, w sali z działem pośrodku odszukaj przyczepioną do ściany pionowo żelazną maczugę, wetknij uchwyt od świecy w gniazdo na prawo od maczugi, wejdź w odsłonięte tajne przejście, zsuń się po drabinie w dół [drabina się połamie i odetnie ci powrót] i oświetl mroki lampą. Od tej chwili utknąłeś - wprawdzie możesz otworzyć drzwi na końcu przejścia [posmarowawszy sprayem zardzewiałą zasuwę], ale konia z rzędem temu, co teraz wskóra coś dalej. Trafisz tu, ale później... WRÓĆ DO ZAPISANEJ GRY.

Otwórz drzwi obok skrytki na miotły i przejdź do sąsiedniej sali. Podejdź do studni, otwórz bramkę i przetnij kłódkę przy pomocy tęgoszczypów [bolt cutters]. Zejdź do studni i nie martw się o szczypy. Poleciały? No i howgh! Zapal lampę [Przeciągnij ją z Inventory] na środek ekranu i daj nura w wodę. Brrr!

W ściekach nie działa ani kompas, ani PDA. Musisz posłużyć się mapą - albo nakreślić ją sobie samemu. Przede wszystkim trzeba ci znaleźć plecak, który zostawili tu dla ciebie chłopcy z SEALS. W plecaku masz specjalistyczny sprzęt, którego nie mogłeś wnieść jako turysta, i podrobione klejnoty koronne. Jest tam także podręczny klucz do otwierania ścieków.

Teraz tak - idź w mrok. Podajemy ci kreślenia kierunków, jakimi będziemy się posługiwali - N [naprzód], P [w prawo], L [w lewo]. A więc idź N, N, N, N, N, L, N, N, P, N, N, N, N, N, N. Bramka jest chroniona alarmem. Wyjmij wieloczynnościowy niezbędnik i otwórz go tak [klikając na jednym z jego końców], by wysunąć śrubokręt płaski, niekrzyżowy. Odkręć śrubę w puszce nad wyjściem i wsuń między zaciski tabliczkę gumy do żucia. Zamknij puszkę i odwróciwszy się w lewo, naciśnij zielony guzik, uruchamiający bramkę. Przejdź dalej - w niszy po prawej jest twój plecak. Dobra nasza! Przejrzyj, co tam masz. Jesteś wyposażony niczym J.B.
Zapisz grę i zrób sobie własną mapkę ścieków - albo skorzystaj z naszej. Na przyszłość podamy ci, gdzie powinieneś się znaleźć. Staraj się nie zabłądzić, bo stracisz sporo czasu. Postaraj się zlokalizować główne punkty i oznacz je, jak my.
Studnia, przez którą wlazłeś [W]. Przez wodę dostałeś się do kotłowni [Boiler room]. To pomieszczenie jeszcze ci się przyda. Gwiazdką na mapie oznaczyliśmy zamkniętą śluzę [Locked Sluice gate]. Koledzy plecak zostawią ci w punkcie G.

Teraz trzeba ci zlokalizować następujące miejsca:

Wyjście do Fosy [Moat Exit - 1].
Wyjście do wieży Beauchamp [2].
Wyjście do wieży Devereux [3].
Wyjście na Szpital [4].
Wyjście na Wakefield [5 on my map].
Wylot tunelu wentylacji [AV].
Dwie metalowe skrzynki systemu zabezpieczeń [B].
Ślepy mur zbudowany z jaśniejszych cegieł [F].

Białe tabliczki na rurach [pięcioramienne krzyżyki], są przydatne jako punkty orientacyjne. Zaznaczyliśmy, po której stronie muru powinieneś je zobaczyć. Niekiedy będzie się zdarzało, że wyjdziesz ze ścieków jednym wyjściem, a wejdziesz drugim. Zaskoczy cię, jak precyzyjnie chłopcy z zespoły Daydream skonstruowali grę.

No to do dzieła. Przejdź do punktu 1. Wychodzisz nieopodal fosy, która zresztą nie jest głęboka [i nie śmierdzi, jak w średniowieczu], więc przejdź wokół wieży zgodnie z ruchem wskazówek zegara i obejrzyj sobie słynną Bramę Zdrajców [TRAITORS GATE]. Dobrze wiedzieć, którędy będziesz się wynosił. Idź dalej, potem wydostań się z fosy i przejdź po trawniku, a dalej przez krótki tunel. Skieruj się w prawo i podejdź schodkami. Możesz bezpiecznie zajrzeć za drzwi. Trafisz do piwniczki w Byward Tower. Podejdź po krętych schodkach na lewo od wejścia do korytarza z dwojgiem drzwi i oknem. Nie tykaj drzwi i otwórz okno. ZAPISZ GRĘ. Użyj kuszy [wybierz ją w Inventory] i kotwiczki z linką [naładuj nią kuszę]. Wymierz ponad dach wieży. Potem użyj podnośnika [rope-lift]. I popatrz sobie, jak dziarsko forsujesz fosę, dobierasz się do wieży i opuściwszy się na krawędź, włazisz w okno. Znajdziesz się w QUEENS TOWER - w najwyższej izbie. Zbadaj komnatkę. Zejdź w dół po spiralnych schodach. Przejdź w prawo - nie w lewo - do okrągłej izby. Zbadanie tego rejonu rozwinie pewne wątki, proponujemy więc, byś przerwał i zajął się dalszym poznawaniem ścieków.

Wyjście do Wieży Beauchamp [2]
Wychodzisz w ogrodzie. Uważaj na żołnierza i Strażnika [Beefeater]. Przejdź szybko przez najbliższe drzwi. Możesz to samo zrobić w odwrotnej kolejności. Trafisz do komnaty z umieszczoną centralnie szafką wystawową. Na lewo od wejścia są jakieś dawne bazgroły na ścianie. Zbadaj cały rejon włączywszy w to przejście za nie zamkniętą żelazną furtą. Idź dalej. Za drzwiami jest wieża DEVEREUX. Przejdź. Niedaleko są spiralne schody. Nie właź na nie. Zbadaj pomieszczenie dla obsługi, a potem innym wyjściem przejdź na trawiasty dziedziniec. Jeśli zejdziesz po schodach, idź przed siebie i kolejnymi schodami trafisz na zamknięte wejście do Bloku Waterloo.
Jeśli zejdziesz po pierwszych schodach i skręcisz w prawo, zamiast pójść przed siebie, dotrzesz do wieży Devereux [3].

Wieża Devereux [3]. Wychodzisz na trawiastym dziedzińcu. Przed tobą [schodami w dół] jest zamknięte wejście do bloku Waterloo. Na lewo od wyjścia z kanału i ku górze jest DEVEREUX Tower. Za drzwiami jest pomieszczenie dla obsługi, w którym znajdziesz cylinder z gazem i inne rzeczy. Nieopodal [MD1] są spiralne schodki, nie właź na nie - zamiast tego skorzystaj z drzwi po lewej. Przejdź korytarzem, aż trafisz na nie zamkniętą furtę. Za nią jest Wieża Beauchamp. Zbadaj pomieszczenie. Zauważ stolik w centrum i jakieś starożytne bazgroły nieopodal dwu wyjść. Przed ostrożnym otwarciem ciężkich

drewnianych drzwi ZAPISZ GRĘ. Zauważ na szczycie schodów strażnika i żołnierza. Możesz tędy wyjść, ale aby cię nie odkryto, musisz natychmiast skręcić w lewo. Trafisz do niewielkiego ogrodu, a przed tobą jest wejście do wieży Beauchamp [2].

Wyjście Szpitalne [4].
Przed wyjściem ZAPISZ GRĘ. Przed tobą, na wprost wylotu wyjścia z kanałów, są główne drzwi do bloku Starego Szpitala. Rozejrzyj się... ale bardzo ostrożnie. Przy Wyjściu z kanałów możesz się odwrócić - są tam do zbadania spiralne schodki.

Wyjście na WAKEFIELD [5]. Przed skorzystaniem z tego wyjścia ZAPISZ GRĘ. Trafisz do niewielkiego loszku, skąd wiodą spiralne schodki pod górę. Na pierwszym piętrze jest sala tronowa i kominek z płonącym ogniem. Na drugim piętrze możesz przejść po parapecie do Lanthorn Tower, choć może w tej chwili zechciałbyś załadować twój ostatni Save. Jeśli chcesz jednak kontynuować, to przejdź przez Lanthorn Tower, potem po parapecie do Salt Tower i przeciwległym wyjściem możesz dotrzeć do Starego Szpitala. Użyj przeciwległych drzwi i zejdź po schodach. Za korytarzem jest Wyjście Szpitalne [4].

Kreśląc mapę, musisz brać pod uwagę pewne przedmioty, dzięki którym będziesz mógł dotrzeć do wzbronionych turystom miejsc, nie wywołując alarmu.
Przedostań się do wylotu systemu wentylacji [AV]. Wygląda jak niewielkie, zakratowane okienko na lewej ścianie. Wespnij się na półkę i ZAPISZ GRĘ.
Nad tobą są dwa okna. Trzeba ci wleźć w prawe. Użyj Kuszy i Kotwiczki, a potem strzel nad wykusz, tak, by hak zaczepił o mur. Potem użyj Podnośnika [Rope-lift], by podjechać do okna. Jazda!

Queens House - pierwsze pomieszczenie.
Jesteś w Kwaterze Gubernatorskiej. Weź ze stołu trójdzielny Nefrytowy Klucz [a właściwie zakładkę do książek - Jade Bookmark Key]. Możesz też wziąć kamień do Mahjonga, ale ten ci nie będzie potrzebny. Zbadaj wszystko wychodząc dalej przez drzwi naprzeciwko okna. Podejdź po schodkach w górę [nie w dół]. Otwórz drzwi przed tobą. Podejdź do stołu z dwiema szufladami - z prawej szuflady weź kartę z jakimiś chińskimi cyframi. W lewej szufladzie nie masz nic, co mogłoby ci się przydać. Wyjdź i podejdź ku zamkniętym drzwiom kolejnego pomieszczenia. Użyj zielonej Karty Analizatora Kodów [KAKi] w slocie zamka. Potem Użyj Dekodera [urządzenie nr 8 - to z cyframi 123]. Zauważysz, że komp opracowuje kod. Po chwili jest już jasne - kodem wejściowym jest 1418. Wciśnij tę liczbę i wejdź. Połaź troszkę, porozglądaj się i zauważ płaską, zamkniętą szaf-

kę [właściwie stolik] na prawo od okna w głębi. Otwórz ją i weź Brązowy Klucz [w głębi po prawej i słabo widoczny, żółty cylinder z nacięciem [w głębi i z lewej]. Nic więcej ci się tu nie przyda, ale możesz sfotografować kamerą pergamin.

Gdy Pergamin znajdzie się w twoim Inventory, możesz go przenieść na ekran główny i włączyć kamerę [ujmując pergamin w zielone ramki]. Obraz kamery automatycznie zostanie przesłany do Pentagonu, gdzie dyżurna grupa jajogłowych zajmie się natychmiast jego rozszyfrowywaniem. Po chwili ktoś prześle ci jego treść E-mailem. To list jakiegoś dawno już nie żyjącego więźnia. Dobrze jest postępować tak ze wszystkimi dokumentami, jakie znajdziesz na tablicach i panelach - niekiedy dowiesz się ciekawych rzeczy - a po co tamci mają się nudzić?

Nie przejmuj się ponagleniami z ORPHII. To ty jesteś w akcji, nie oni, tamci mają cię wspomagać, a ty decydujesz, co jest ważne. Kumys im w odbyt!

Podejdź do obrazu na prawo od płaskiej szafki. Wygląda jak grupa pięciu medalionów. Zajmij się trzema Angielskimi Różami tuż pod nimi.
1. Naciśnij lewą górną. 2. Naciśnij prawą górną. 3. Naciśnij dolną. Usłyszysz kliknięcie. Podejdź do portretu Guya Fawkesa [tego od Prochowego Spisku] i porusz niewielką dźwignię, która się pokazała po lewej stronie portretu. Ale jesteś bystry!
Ustaw wskaźniki tak, by na każdej z tarcz pokazywały Harfę. W otwór wsuń brązowy klucz. Weź wszystkie klucze i dysk komputerowy. Najważniejszy jest klucz z czerwonym uchwytem w czarnej obejmie. Weź kartkę od panów Crabb & Sons z kodami do drzwi. Pistolet i butelkę Ginu zostaw, nie będą ci potrzebne. Podczas pracy pił tylko Bond, a i to wyłącznie z obowiązku służbowego i z obrzydzeniem.
Przejdź w lewo do końca, i przez drzwi. Jest tu sypialna Anny Boleyn [w której nigdy nie spała]. Znajdź zamkniętą skrzynię. Otwórz ją małym stalowym kluczem znalezionym w sejfie [któryś będzie pasował]. Wyjmij chińskie pudełko i odblokuj zamek Nefrytowym Kluczem.
Zerknij [i sfotografuj] portret na lewo od szafki. Po chwili Pentagon cię poinformuje [E-mailem], że jest to portret Anny Boleyn, namalowany przed jej egzekucją. Data na portrecie to 4-ty maja 1536. Oto i kod do otwarcia chińskiego pudełka - 451536. Co prawda zaraz się dowiesz, że wedle danych historycznych Annę Boleyn ścięto 19 maja 1536, ale to nieważne - właściwy kod to ten z portretu. Aby ustalić jakim cyfrom odpowiadają chińskie symbole, zerknij na chińską kartę - jest na niej wizerunek cyfry 6. Pozostałe ustal sam. Weź z pudełka białą kartę z zielonym krzyżykiem i błękitnym kwadracikiem, weź też kod do drzwi głównej krypty [7241].

Nie musisz brać generatora kodów PIN [wygląda jak niebieski kalkulator], bo użyjemy innego. Jeśli go weźmiesz, zapamiętaj jego numer [7G-00001]. My użyjemy innego, który znajdziemy później [7G-00003].

Wróć do komnaty, z której tu przylazłeś. Żadnym z kluczy nie możesz otworzyć drzwi na dolnym podeście - i pamiętaj, nie schodź po schodach.

Komnaty Królowej - Izba pierwsza.
Spróbuj poruszyć ozdobny zegar na prawo od okna. Dla hecy zbadaj cały rejon. Jeśli robiłeś mapę wedle naszych wskazówek, powinieneś rozpoznać otoczenie.
Wróć do poprzedniej komnaty i wyjdź przez drzwi naprzeciwko. Wydostań się przez okno, potem przez furtę i natychmiast się zatrzymaj. ZAPISZ TU GRĘ.

Jesteś na Ganku Raleigha
Zobaczysz patrolującego rejon żołnierza. Musisz go natychmiast unieruchomić. Użyj kuszy i strzałek usypiających [Ice-Darts]. Kiedy wojak przejdzie w prawo i stanie w bezruchu, wymierz bardzo starannie w jego kark i strzel. Jeśli chybisz, przeładuj kuszę i spróbuj jeszcze raz. Kiedy ci się uda, odwróć się, zamknij bramę i sfotografuj tablicę informacyjną. Jest na niej wiadomość, która przyda ci się nieco później. Podejdź do przeciwległych drzwi i przejdź. ZAPISZ GRĘ.

Po przeciwnej stronie zobaczysz kilka okien - jedno z nich jest ciemniejsze od pozostałych. Użyj kevlarowej kuszy, liny z kotwiczką i podciągarki [oczywiście wymierz w środek mrocznego okna].

Wieża Świętego Tomasza
Zbadaj rejon i - jeżeli chcesz - sfotografuj panele z eksponatami. Dowiesz się czegoś więcej o budynku. Potem przejdź w lewo od okna, którym tu się dostałeś. Znajdź skrzynię z pamiątkami po sir Raleighu. Cztery karty zawierają wiadomości historyczne, możesz je sfotografować, choć nie jest to konieczne. Skręć w lewo i podejdź krętymi schodami w górę. Przejdź przed podwójne drzwi.

Wieża WAKEFIELD - Komnata Tronowa.
(WAKEFIELD TOWER - Throne Room.)
Użyj swego Uniwersalnego Wytrycha, by otworzyć skrzynię na prawo od tronu. Pokręć nim trochę dookoła. Po otworzeniu skrzyni, dotknij prawego ćwieka przytrzymującego obicie. Weź Łacińską Mapę. Zajrzyj do skrzyni i weź Prawy Uchwyt.
Spójrz na mapę. Nie ma potrzeby szukania słownika - sfotografuj mapę i prześlij ją do Pentagonu. Niech obiboki zarobią na swe uposażenie!
Wyjdź przez przeciwległe drzwi.
Aby się zorientować gdzie jesteś, otwórz bramkę i zejdź po schodach do niewielkiej izby na dole. Nie pójdziemy tą drogą, bądź jednak łaskaw zauważyć, że jesteś przy wyjściu z kanałów do wieży Wakefield. Wróć na górę i idź aż na szczyt, a potem przejdź po blankach do Lanthorn Tower.
Zabaw się w turystę i zrób kilka fotografii - nie omieszkaj sfotografować wystawy rekreacyjnej. Przejdź przez wieżę i wyjdź drugim wyjściem. Przejdź po blankach do

SALT TOWER.
I znów porób tu fotografie. Na prawo od przeciwległego wyjścia jest specjalny panel z otworem. Użyj Multi-tool [górny śrubokręt krzyżowy], by zdjąć ochronną pokrywę z plastyku. Użyj cylindra z żółtym wcięciem. Weź pergamin. Owszem...dobrze się domyślasz - zrób zdjęcie i poczekaj na wieści z ORPHII. Tymczasem wyjdź drugim wyjściem i podejdź schodami w górę. W odległym budynku odzywa się twój imiennik - kruk. Jesteś teraz w Starym Bloku Szpitalnym - na najwyższym piętrze.
Rozejrzyj się dookoła - w końcu grasz dla przyjemności, prawda?
Teraz mniej więcej powinna nadejść odpowiedź z Pentagonu. Niestety - laska Henryczka VIII i tajne przejście są w Białej Wieży [tam zaczynałeś, i jeśli nas nie posłuchałeś, utknąłeś]. No cóż, przyda się na potem. Na razie wyjdź przez drzwi naprzeciwko - gdy wyjdziesz, zatrzasną się za tobą, tak że już tędy nie możesz wrócić. Wyjdź i zejdź na sam dół.
Stary blok szpitalny, piwnice. Przejdź przez drzwi nieopodal wyjścia z kanałów [L]. ZAPISZ GRĘ.
Trzeba ci wykazać się ostrożnością i cierpliwością. Podejdź do końca korytarza i weź pęk kluczy od drzemiącego strażnika.

Zabrawszy klucze musisz zachować ABSOLUTNY SPOKÓJ i nie poruszyć nawet wąsem. Dopóki strażnik nie przestanie chrapać i nie zapadnie ponownie w głęboki sen. Dopiero wtedy możesz się odwrócić i użyć Kluczy [które właśnie posiadłeś drogą zawłaszczenia] do otwarcia przeciwległych drzwi.
Czerwona Komnata
Możesz wyłączyć Hi-Fi, ale wkrótce samo przestanie hałasować.
Przejdź do Zielonego Pokoju [biura] w głębi.

Zielone Biuro
Możesz skorzystać z analizatora kart i dekodera [to trochę będzie trwało], albo zerknąć na kartkę z firmy Crabb & Syn... albo ci po prostu podpowiemy. Kod wejściowy to 8733. Wejdź do drugiego pomieszczenia. Zauważ metalowe pudła na ścianie z prawej i w głębi. Podejdź dalej i naciśnij czerwoną strzałkę na cylindrze. Zręcznie, nie?

Tajna Szpitalna Centralka Komputerowa
Weź dysk [ma prawo od mousepadu]. Jeśli uruchomisz kompa, zażąda bydlę kodu dostępu, którego na razie nie masz.
Wróć do Zielonego Biura. Pomyszkuj trochę i przejdź przez odległe drzwi. Użyj KAKi, albo Białej przepustki z błękitnym krzyżem [znalazłeś ją w chińskim pudełku], i drugiego kodu do drzwi z kartki Crabb & Son. Kodem jest liczba 2341.

Biuro Szefa Straży
Zbadaj i powęsz. Podnieś fotkę dzieciaka łowiącego ryby. Dotknij jego kamery. Pin Code 9910. Jakież to miłe!.
Użyj zielonego przełącznika na gadgecie ustawionym na prawo od pióra i papieru. Użyj Pin-Code 9919.
Masz teraz trzy możliwości.
1. Notatki dla pamięci [Memos] - wszystkie informacje właściwie już posiadasz.
2. Numery telefoniczne - spróbuj zadzwonić do Buckingham Palace!
3. Terminy - i tu coś ciekawego [12/3. To DZISIAJ]. Czemu, u Boga Ojca, szef straży zaznaczył dzisiejszą datę. Coś mi tu coraz bardziej śmierdzi! Wyłącz gadget zielonym guzikiem.
No, teraz prawie najlepsza część gry. Stań przed szafką z książkami. Trzecia półka od dołu. Dotknij pierwszej książki z lewej w prawej połowie.

Tajna Komnata Szafa Bezpieczeństwa.
Podejdź do sejfu i użyj Audio-Sensoru. Połącz go z Audio-Box [13 w twoim manualu]. Audiosensor działa jak stetoskop wyłapujący słabe dźwięki. Patrz, gdzie na skali będą największe zakłócenia. Jeśli sam na to nie wpadniesz, kod jest 314. Czyli - z pozycji 10 przesuń na trzy, cofnij do 1 i naprzód do 4. Pociągnij za rączkę. Weź obrotowy klucz w kształcie litery T [ten z trójkątnym wejściem]. Weź Super-User Password [CRISTVS Card]. Weź Komputer DEVEREAUX: Supe-User = Urodziny & Śmierć sir Waltera. Weź kolejny Password Super-User [Brat Elenor Mistrz Szachowy]. Weź generator Pin-Code [wygląda jak niebieski kalkulator i ma numer 7G-00003 [dla skrótu będziemy go nazywać PCG 0003] - i tego użyjemy. Misia zostaw.

Wróć teraz do tajnej bazy komputerowej w Bloku Szpitalnym. Poprowadzimy cię za... nieważne za co, krok po kroku.
1. Użyj Kompa.
Bydlę żąda kodu dostępu. Przede wszystkim użyj PCG 0003 [przeciągnij go na ekran główny. A myszą wciśnij numer PIN Szefa Bezpieczeństwa [910]. Wciśnij Enter. PCG pyta teraz o KOD. Wciśnij cztery zupełnie przypadkowo wygenerowane cyfry Kodu [Enter]. To wygeneruje klucz kodowy. Używając własnej klawiatury, wklep ten Kod i wduś Enter. Teraz komputer zażąda kodu Super-User. Odpowiedzią jest zatarte słowo na CRISTVS CARD. Jest to jakiś stary napis na ścianie - musimy go znaleźć i sfotografować.
Po drodze trzeba nam też przygotować szlak ucieczki po dokonaniu wymiany regaliów. Zrobimy to przede wszystkim, a dopiero potem zajmiemy się szukaniem bazgrot. Na razie wyłączamy kompa.
Wróć do Szpitalnego Wyjścia z Kanałów [Nr 4 na naszej mapie]. I przedostań się ponownie do studni [na mapie to punkt wejściowy]. Stąd wróć do podziemi Białej Wieży - tu zaczynałeś całą zabawę. Przejdź pod schodami ku kracie [tej, którą mogłeś przeciąć palnikiem, co ci usilnie odradzaliśmy, ale pewnie i tak nas nie posłuchałeś]. Teraz masz niewielki klucz - jeden z tych, które zabrałeś z sejfu za portretem Guya Fawkesa. Podejdź krętymi schodkami - nie tykaj bramki z czerwonym czujnikiem po lewej. Idź wyżej. Są tu dwa piętra wystawowe. Zbadaj I sfotografuj, co się da. Zajrzyj do kaplicy.

WHITE TOWER, kaplica.
Przejdź za ołtarz i weź jedyny świecznik, w którym nie tkwi świeca. Wracaj powoli i uważaj na Strażnika. Pójdź za nim. Zgubisz go w sąsiedniej sali, ale nie pękaj - tajni agenci muszą być niezłomni jak serce Stalina. Idź dalej, potem skręć w prawo wzdłuż ściany i idź aż do małych drzwiczek. Podejdź piętro wyżej.
Wyjdź przez drzwi po lewej i przejdź do sali, gdzie pośrodku ustawiono działo [był to pewnie podręczny argument w sporach Henryczka VIII-mego z żonami]. Podejdź do ściany z prawej. Oto słynna Laska Henryka VIII-mego. Sądząc z jej wyglądu, lepiej było nie spotykać Henrysia na spacerze. Wetknij świecznik w uchwyt obejmy z prawej strony.
No... czy nie jest ciekawie. Zejdź po schodach w dół. Ciemno, głucho, i kapustą śmierdzi. Użyj Latarki. Coś sobie złamałeś podczas upadku? Eeee, nie z takich wysokości sierżanci Marines kazali ci skakać [choć może nie cytuj słów, jakimi kwitowałeś ich bezczelne żądania]. Wal przed siebie sekretnym przejściem. Po lewej powinieneś natknąć się na mur z jaśniejszych

cegieł. Na razie go zignoruj. Idź dalej, aż trafisz na spiralne schodki i drzwi z zardzewiałą niemożebnie zasuwą. Użyj sprayu WD40, by poluzować zasuwę. Pchnij drzwi...
Jesteś aktualnie w Bloku Waterloo, gdzie spoczywają regalia. Zbadaj piętro, by się zorientować w położeniu komnat [co ci się przyda później]. Nie idź schodami! Idąc wzdłuż korytarza odszukaj windę, ale też do niej nie wchodź. Wróć którędy tu wlazłeś - nie ruszaj tych sekretnych drzwi i zostaw je otwarte. Tędy będziesz wiał. Wróć do przejścia i odszukaj zamurowany zaułek. ZAPISZ GRĘ.
Połóż prze ścianie Limpet Mine i włącz ją. Natychmiast wiej, bo wybuch oberwie ci... no, nieważne... powiedzmy, że urodę życia. Nieważne, w którą stronę zwiejesz, byle daleko. Po eksplozji zbadaj, czego dokonałeś.
Przejdź na drogą stroną. Zobacz, gdzie jesteś.
Teraz trzeba ci znaleźć bazgroły na ścianie, by włamać się do komputera w Bloku Szpitalnym.
Przejdź do Wyjścia Przy Wieży Beauchamp [2]. Wychodzisz w ogródku. Uważaj na żołnierza i Strażnika. Szybko przemknij przez najbliższe drzwi. Na lewo jest jakiś napis - sfotografuj go i czekając na odpowiedź ORPHII, zacznij się przedzierać do BLOKU SZPITALNEGO.
Możesz wrócić, którędy przyszedłeś [BEAUCHAMP EXIT]. Albo, co ciekawsze, możesz zbadać cały rejon, osobliwie długi korytarz za kratą, która - trzeba trafu! - nie jest zamknięta.
Idź dalej - za drzwiami jest WIEŻA DEVEREUX. Przejdź. Niedaleko są schody wiodące w górę. Zostaw je w spokoju. Zbadaj schowek dla obsługi, a potem wyjdź na trawiasty dziedziniec. Zejdź po schodach, przejdź naprzód i znów zejdź po schodach. Dotrzesz do zamkniętych drzwi do WATERLOO BLOCK. Zapamiętaj to miejsce, przyda ci się później. Wróć po schodach i zamiast wracać do Wieży DEVEREAUX, znajdź wejście do kanałów [3] na mapie, ukryte w trawie. Jest na wprost drzwi do wieży, tylko nieco z lewej.
Tymczasem powinieneś otrzymać sygnał z ORPHII, najwyższa linia bazgrot, które sfotografowałeś to słowo EXTREMA. Masz swoje 7 liter do kodu Superużytkownika.

Wejdź do kanałów wejściem przy DEVEREAUX [3]. Jest to dość długa wędrówka [czas rzeczywisty, psiakość!], ale musisz dotrzeć do wyjścia nr 4 BLOK SZPITALNY. Parter Bloku [4 na mapie]. Przejdź przez drzwi [przed tobą i wróć do Tajnej Centrali Komputerowej]. Kod do drzwi to 8733.

Teraz trzeba ci się zorientować w systemie zabezpieczeń. Użyj Kompa. Użyj PCG 0003, wprowadź numer 9910 i klepnij Enter. Wrzuć przypadkowo wygenerowany 4-cyfrowy Computer CODE i klepnij Enter. To wygeneruje kod Kluczowy [KEY]. Wklep go na swojej klawiaturze. I klepnij Enter. Teraz wprowadź kod Superużytkownika - EXTREMA.
Zacznij od dolnego nagłówka DOOR CODES.
Informacja rozdziela się na dwie części DEVEREAUX i HOSPITAL. Obie części dotyczą centralnego systemu bezpieczeństwa. Diagram DEVEREAUX pokazuje, że drzwi Entrance/Exit są zabezpieczone przez dwa kody. Wejście to 0042, wyjście 2400 [odwrotna kolejność].
Do niedalekiej skrzyneczki jest strzałka i kod 0936. Ta skrzyneczka jest wewnątrz centrali zabezpieczeń. Diagram Hospital pokazuje plan parteru i dwa kody do drzwi, które już masz: 8733 [już tu wlazłeś], i 2341 - do biura szefa ochrony.

Przejdź teraz do SYSTEMÓW.
Rozdzielono je na trzy sekcje: SYSTEM 1, SYSTEM 2, i SYSTEM 3. Na pierwszy rzut oka może się to wydać skomplikowane, ale dasz sobie radę.

SYSTEM 1. Zauważ dwa czerwone kręgi. Lewy to DEVEREUX, prawy to HOSPITAL.
Istnieje tu sześć rozmaitych systemów zabezpieczeń, reprezentowanych kolejno.

1: Linie telefoniczne: dość oczywiste, ale zauważ, że oba centra są połączone.
2: Sensory ruchu. Każdy ruch w rejonie krytycznym wywoła alarm. Zauważ krąg sześciu zielonych prostokątów pośrodku. To klejnoty koronne, a właściwie skrzynie z nimi.
3: Sensor temperatury ciała. Oczywisty i skuteczny jak cięcie batem.
4: Płytki naciskowe. Stań na którejś i... zacznij dyskotekę.
5: Alarm przy drzwiach. Nieunikniony.
6: Kamery Video. Bardzo ważny, osobliwie na tym etapie. Dwa purpurowe kwadraty to skrzynki z wyposażeniem wykrywającym [Surveillance Equipment]. To są jakby ośrodki nerwowe systemu kamer. Musisz się nimi zająć. Pamiętasz te skrzynki na ścianach za drzwiami obok. To jeden z twoich celów.

SYSTEM 2. Przejrzyj opcje. Patrzysz na ogólne zabezpieczenie całego kompleksu Tower.

SYSTEM 3. Ten się odnosi do Klejnotów Koronnych [REGALIA]. Zauważ nową czerwoną plamkę. To kolejne centrum systemu nieopodal krypt z klejnotami. Wyłącz komputer i zapisz grę w nowym pliku [nazwij go, np. Komputer]. Pozwoli ci to na sprawdzanie kodów i systemów bez konieczności wracania tu co kilka minut.
Przejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Zajmij się lewym Surveillance Equipment Box [SEB]. Jest tu siedem gniazd kamer video z jednym łączem V/C po prawej. Użyj swego Scart-adapter wyciągając go z Inventory i przykładając kolejno do każdego z gniazdek. W twoim PDA przejdź na Video Equipmnent [nr 12]. Zobacz, co masz. Powtórz to z każdym gniazdkiem. Gniazdka 1-5 pokazują widoki wewnętrzne. Gniazda 6-7 pokazują puste ekrany. Twój DLU [zobacz do instrukcji, co to takiego] pasuje do łącza V/C, ale go tu nie zostawiaj.
Otwórz teraz SEB z prawej. Gniazdka 1-2 i 6-7 pokazują puste ekrany, gniazdka 3-5 to kamery wewnętrzne biur centrali ochrony DEVEREUX. Tu będzie ci potrzebne 60 sekund bez podglądu natrętów. Gniazdko 4 pokazuje kręte schodu, na których się pojawisz. Umieść jedną z twoich dwu DLU w łączu V/C i WŁĄCZ JE! To bardzo ważne. Zostaw teraz skrzynkę.

No, teraz wiadomo dokąd. Trzeba ci się dostać się do centrum ochrony DEVEREUX.
No do kanałów... Nie! Pokażemy ci zamiast tego dość ciekawy szlak z serii Easter Eggs.
Kanały Londyńskiej Tower - Wejście/Wyjście Bloku Szpitalnego. Przedostań się do Wakefield [5].
Natychmiast rozpoznasz okolicę. Dla celów orientacyjnych stań mord... ee.. twarzą do drzwi. Na lewo od drzwi wiszą na haku kula i łańcuch. Następny jest róg [drewniana belka podpory]. Na drugim haku, na lewo od tego, jest zestaw strzemion. Pójdź tędy aż do podłogi. Ze środkowej dolnej cegły wystaje metalowy trzpień. Użyj tu Prawego Uchwytu [tego z sali tronowej Wakefield].
Tajne przejście [Easter Egg]. Zapal lampę i zbadaj, gdzie jesteś. Znajdź Sześcienną Dziurę i dwa przedmioty do twego Inventory. Zrób sobie przyjemność, sfotografuj je i niech je rozgryzą spece z ORPHII. Idź aż do końca. Podejdź po schodkach [dwa razy w górę], ale zanim pchniesz kamień z bolcami, ZAPISZ GRĘ w oddzielnym pliku, tak żebyś łatwo mógł tu wrócić. I pchnij kamień.

Poznajesz, gdzie jesteś? Kazaliśmy ci zapisać grę, dlatego, że niestety, nie da się teraz wrócić do tego przejścia. Z zapisaną grą możesz łatwo się cofnąć, by zobaczyć, jak sobie poradzić na drugim końcu.
Centrum Ochrony wieży DEVEREUX. - W skrócie to tak: trzeba się dostać niepostrzeżenie do centrum ochrony. Obok zegarowego zapalnika ładunku wybuchowego [Limpet Mine] to jedyny naprawdę krytyczny moment całej misji. Trzeba zlokalizować składzik butli tlenowych [obok głównych drzwi]. Uważaj: to pomieszczenie też jest pod nadzorem.
Trzeba ci się dostać do systemu zaopatrzenia w tlen wewnętrznego pomieszczenia kontrolnego, napełniając system gazem obezwładniającym Isolfuranem [masz go w Inventory] i wejść do centralki. Oczywiście cały czas musisz mieć maskę na mord... eee.. twarzy.
Pamiętaj, że aktywowałeś DLU i dlatego możesz pozostać na miejscu w polu widzenia kamery przez 60 sekund. Użyj kompasu [16 w instrukcji użytkownika] i przerzuć przełącznik w dół. Aktywuje to jednostkę śledzącą DLU i wyda ostrzegawczy dźwięk, kiedy powinieneś przejść w nowe miejsce. Przez chwilę patrz i słuchaj - urządzenie robi swoje, a ty swoje, ale bacz na jego wskazówki.
Ważne jest, byś pracował w miarę szybko, a gdy usłyszysz ostrzegawczy dźwięk DLU, zostaw, cokolwiek robisz i przejdź w inne miejsce. Użyj maski [przeciągnij ją z Inventory na środek ekranu]. Zanim ruszysz dalej, dobrze jest przygotować cylinder z gazem w Inventory, by był gotów do użycia w razie potrzeby - znaczy, umieść go tak, by był pod ręką.
Przygotuj to wszystko i ZAPISZ GRĘ [ot, na wszelki wypadek, a nuż coś pójdzie nie tak?].
No, tajny agencie Raven, przestańcie się opieprzać i bierzcie się do roboty!
Podejdź po krętych schodach w górę. Nie zwracaj uwagi na zamknięte drzwi przed tobą. Odwróć się dookoła. Podejdź do przeciwległego krańca pomieszczenia, mijając po prawej wewnętrzną kontrolę [będziesz miał czas, by się zatrzymać i popatrzeć na pracę strażnika]. Znajdź wzrokiem tlenownię [drugie drzwi po prawej - czerwona i z napisem "No Naked flame" - "Nie podchodzić z otwartym ogniem"].
Może najlepiej zrobisz, jak tu ZAPISZESZ GRĘ.
Nie spuszczając oka z DLU, i cały czas pilnie nastawiając ucha, wejdź do składziku z tlenem. Zauważ szybko 5 butli po prawej. Podejdź do machiny w drugim końcu pomieszczenia. Zbadawszy machinę zobaczysz, że składa się z pięciu części - po jednaj na każdy tlenowy cylinder. Żadnych sztuczek i zwodów - skrajne lewe kontrolki są do skrajnej lewej butli i tak dalej. Być może zbliżasz się już do krytycznych 60-ciu sekund, więc wyskocz z pomieszczenia, odczekaj chwilkę i wskakuj z powrotem. Tuż przy spodzie machiny są przełączniki AUTO/MANUAL/OFF.
Przełóż wszystkie w pozycję OFF - oprócz środkowego, który ustaw na MANUAL.
Teraz kilkakrotnie naciśnij środkowy złoty dysk [zawór spustowy], aż przestanie syczeć i wskazówka na ciśnieniomierzu pokaże zero. Wypuściłeś tlen z rur. No i dobrze. Znów daj nura na zewnątrz, bo zacznie się dyskoteka - wycie alarmów, pulsujące światła... i kilka mocnych uderzeń [tych ci nie oszczędzą chłopcy z ochrony]. Jeśli nie wpadłeś, ZAPISZ GRĘ.
Poczekaj kilka sekund, i wróć. Stań przed środkowym cylindrem. Wyjmij z Inventory pojemnik z gazem i podłącz ujście do środkowego cylindra tlenowego [kliknij na ujściu butli z tlenem - teraz już właściwie bez tlenu]. Kliknij dwukrotnie na czerwonym zaworze butli gazowej. Ciśnienie na wskaźniku butli powinno spaść do zera.
Jeśli nie, szybko wróć do odległej machiny, uderz w guzik MANUAL i wypompuj tlen z przewodów ręcznie. A potem podłącz gaz do tlenowego zbiornika i walnij w czerwony guzik. Jak tylko ciśnieniomierz pokaże zero, jesteś bezpieczny.
Upewnij się zerkając przez okienko wewnętrzne. Strażnik powinien leżeć jak kłoda [żyje, ale system mu się zawiesił], więc go nie zobaczysz. I o to chodziło!

Centrum Kontroli Wewnętrznej
W jednostce kodowej użyj Białej Przepustki z zielonym krzyżem i niebieskim kwadratem [tej z chińskiego pudełka]. Wprowadź kod wejścia [0042].
Teraz możesz wyłączyć wskaźnik DLU, ale nie zdejmuj maski! Zbadaj pomieszczenie.
Na końcu pliku akt zielonego komputera znajdziesz kolejny generator kodów PIN o numerze 7G-00002. Jeśli go użyjesz, będziesz potrzebował numeru PIN [jest ukryty pod kuchenką, na wewnętrznej stronie pokrywki puszki z kawą]. To numer 5723. Wyłączenie systemu ochrony. Zacznij od tego, że ZAPISZ GRĘ.

Włącz komputer. Użyj Generatora kodów PIN numer 0003. Wprowadź numer PIN [9910 i klepnij Enter]. Wklep cztery przypadkowe cyfry kodu komputerowego i uderz Enter. Wygeneruje to kod kluczowy. Wpisz go na twojej klawiaturze i klepnij Enter. Teraz trzeba ci ośmiocyfrowego kodu Superużytkownika. Jest nim data śmierci i urodzin sir Waltera Raleigha [z tej fotografii na Ganku Raleigha] 1552 - 1618, a więc wpisz 15521618 [Enter].
Wejdziesz na ekran SYSTEMS i DOOR CODES. Kody wejściowe do drzwi są takie same, jak w Bloku Szpitalnym, przejdź więc do SYSTEMS. Są podobne, jak w Bloku Szpitalnym, tym razem jednak możesz włączać i wyłączać każdą część systemu, klikając w A [ACTIVATE], lub DA [DEACTIVATE], z prawej u dołu. Przejdź przez wszystkie trzy systemy i wyłącz tyle, ile zdołasz. Jeżeli coś poplączesz, wkrótce się o tym dowiesz.
Oto właściwe ustawienie:

Traitors Gate

System 1: 1 -DA, 2-DA, 3-DA, 4-DA, 5-DA, 6-DA.
System 2: 1 -DA, 2-DA, 3-DA, 4-DA, 5-DA, 6-A.
System 3: 1 -DA, 2-DA, 3-DA, 4-DA, 5-DA, 6-A

Zostawienie 6 w systemie 3-cim opcji aktywacji powinno ci przypomnieć, że dwa purpurowe kwadraty to pudła SEB. Jak do tej pory zakłóciłeś działanie tylko jednej. Jeśli dokładnie zrobiłeś plany kanałów, znalazłeś na dole parę podobnych skrzynek. Są na mapie zaznaczone literą B. Zaraz się nimi zajmiemy, ale pierwej...

Myszkując tutaj znalazłeś zamkniętą szafkę. To kwadracik na diagramie z Bloku Szpitalnego, do którego masz kod [0936]. Niestety, potrzebny ci też klucz, a tego nie masz. Wróć do uśpionego strażnika i weź długi, wąski klucz z jego spodni [pofałdowana kieszeń].
Otwórz zamkniętą szafkę. Kombinacja zamka - okazuje się, że potrzebne tylko trzy cyfry. No, dobra, opuść zero i wpisz 936. Dotknij złotej sztaby i weź klucz z błękitną gałką. Jest podobny do klucza z czerwoną gałką, jaki znalazłeś w sejfie za portretem Guya Fawkesa. Do kompletu jest jeszcze potrzebny trzeci klucz.

Wetknij Białą Przepustkę [tę z zielonym krzyżykiem i niebieskim kwadratem] do kodowego urządzenia przy drzwiach. Kod wyjściowy to 2400.
Zanim zdejmiesz maskę, zejdź po schodach w dół.

Kanały Londyńskiej Tower - Wyjście DEVEREUX [3]. Przejdź za róg do SEB.
Dotknij prawej SEB. Procedura jest dokładnie taka sama, jak w Bloku Szpitalnym. Znów jest tu 7 gniazdek na kamery z łączem V/C po prawej. Użyj Scart-adapter umieszczając go kolejno w każdym gniazdku. W PDA przejdź na wyposażenie Video [w instrukcji pozycja nr 12]. Gniazdka 1-2 i 6-7 to puste ekrany. Gniazdka 3-4 rozpoznajesz jako biura centrum Devereux. Gniazdko 4 to kręte schody, po których niedawno schodziłeś. Otwórz lewą SEB. Gniazdka 1-4 pokazują widok z kamer bliskich i znajdujących się tuż obok Krypt z Klejnotami. Gniazdka 5-7 ukazują puste ekrany. Podłącz drugi DLU do końcówki V/C i pamiętaj, by go włączyć! Zamknij skrzynkę.
Wróć do wyjścia DEVEREUX. Przejdź przez trawnik. Zejdź po schodkach do zamkniętych drzwi. Użyj klucza, spośród tych, jakie zabrałeś śpiącemu strażnikowi w Szpitalu.
Jesteś w WAKEFIELD TOWER w sklepie z pamiątkami. Zbadaj, co się da. Nie możesz zabrać cukierków, ale zauważ, że nieopodal kasy jest notatka dotycząca gry SAFECRACKER - innej przygodówki z zespołu Daydream. Dzięki uprzejmości firmy Crabb & Son masz kod nowo zainstalowanych drzwi do krypty [7241].

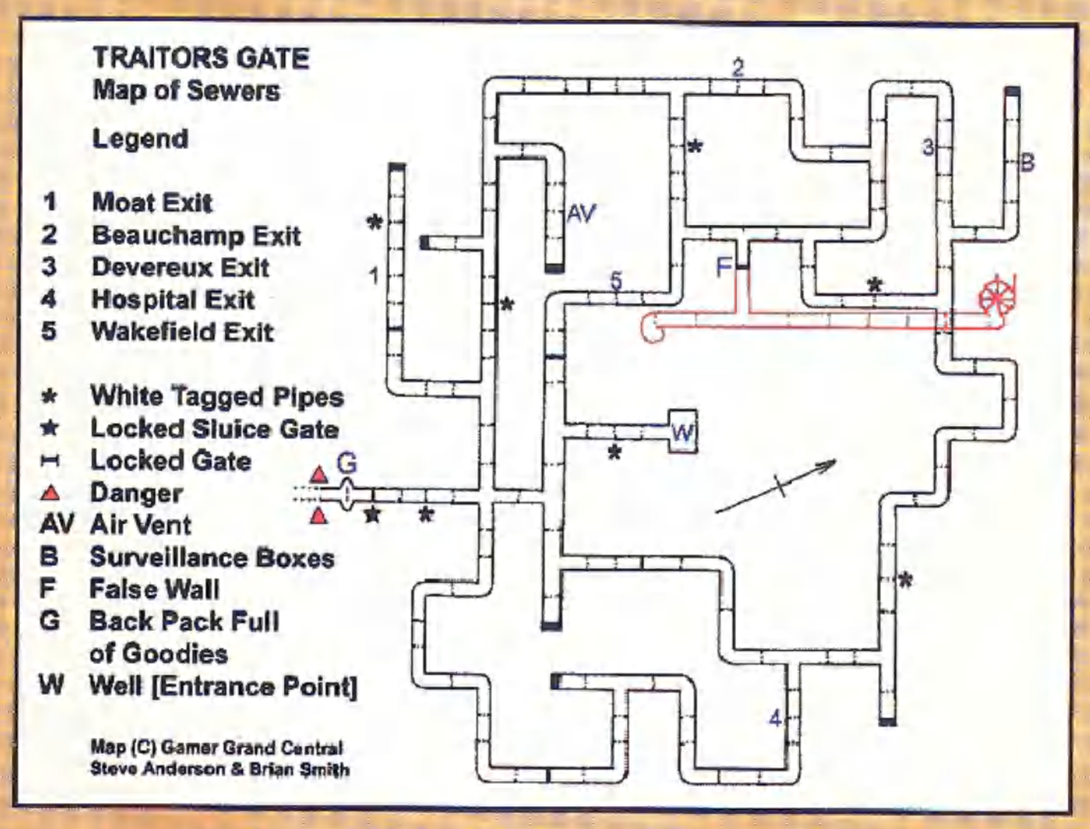
Wakefield Tower - parter - wejście dla turystów. Przejdź przez drugie drzwi do Krypty. Kod ten sam [7241].
Wakefield Tower - parter - miejsce na kolejkę turystów. Idź jak każdy turysta i przejdź przez następne drzwi, gdzie powinieneś rozpoznać otoczenie.
Skorzystaj z windy. W okrągłą, szarą szczelinę wetknij płaski, podłużny klucz. Naciśnij LV i zjedź do Wakefield Lower Vault - do dolnej Krypty. Po wyjściu z windy skręć w lewo. Wejdź do niewielkiego pomieszczenia. Zajrzyj do książki Garrounds & Garrounds. Weź dwie notatki. Tylko jedna z nich jest ważna "Kody wejściowe do Skarbców w Krypcie = łączna suma..."
Podejdź korytarzem, aż będziesz musiał się zatrzymać, nie tędy droga. Odwróć się. Co jest z tymi twórcami? Zauważyłeś, że ostatnio każda z gier ma w tronowej sali wyjście do klopika? Zgadnij, co teraz zrobisz. Oczywiście! Otwórz drzwi po lewej.
WAKEFIELD TOWER - Sala tronowa. Przejdź w lewo i otwórz przesuwane drzwi. Znajdź wybłakłą książkę (górna półka na lewo) i dotknij jej. Przesuń książkę i otwórz klapę wylotu systemu wentylacji. ZAPISZ GRĘ.
Co prawda rzecz wygląda na trudną i wymaga pewnej ręki, ale da się zrobić. Zrobiliśmy to my, zrobisz i ty!
Użyj Kuszy. Weź Ice-Darts [psiakość, cud, że się jeszcze nie porozpuszczały] - i postrzel strażnika w kark - celuj w tę różową plamkę, która w wizjerze kuszy zmienia się w zieloną.
No, dalej... doszliśmy już aż tutaj, dokonamy i reszty. W momencie twego tryumfu odwróć się, by obejrzeć pewien żarcik twórców programu.
Naciśnij zielony guzik, by wejść. Na prawo od nieprzytomnego strażnika jest parę ekranów video. Podejdź do nich i naciśnij żółty guzik opisany DOOR. Potem naciśnij drugi żółty guzik obok niego.
Weź klucz z zieloną rączką. No tak, wygląda na to, że masz już Cały Zestaw.
Wyjdź z biur i obejdź dookoła drzwi do Krypty. ZAPISZ GRĘ [jak tylko będziesz miał możliwość]. Użyj Białej Przepustki w widocznej szczelinie. Nie tykaj klucza wewnątrz panelu. Nie będzie ci potrzebny. Wetknij w każdą z kolorowych szczelin odpowiedni klucz z uchwytem. Czerwony i Błękitny w panelu, Żółty do drzwi. Użyj Urządzenia Key-turn (masz je w Inventory) i przeciągnij je prosto nad żółty klucz. Uruchom urządzenie [kliknie kilka razy i "zabipczy"]. Kiedy będzie "bipczeć", dotknij Czerwonego, lub Błękitnego klucza.

Wewnątrz, na prawo i wyżej jest przełącznik, który otwiera zakratowaną furtę. Naciśnij raz.
Przystępujesz do finalnej fazy twojej misji. Idź przed siebie aż do miejsca, gdzie trzeba ci będzie lekko skręcić w lewo. Zrób jeden krok do przodu i odwróć się w tył. I na wszelki wypadek ZAPISZ tu GRĘ.
Podejdź do podłużnego, jasnego kształtu - który okaże się terminalem komputera. Użyj jednej z dyskietek [jedna wchodzi, druga nie]. Potrzebny ci 10-cio pozycyjny kod Superużytkownika. Ten, który dotyczy Mistrza Szachowego, brata Elenor. Kiedy byłeś w LANTHORN TOWER, proponowaliśmy ci, byś sfotografował tablicę z nagłówkiem RECREATION. Odkryłeś przy okazji, że Król Alfonso X-ty doskonale grał w szachy. Użyj klawiatury i wpisz ALPHONSO X [Enter]. Znaczy ALPHONSO[Spacja]X[Enter].
Na ekranie masz dwie opcje DOORS i LOG. Wejdź pod DOORS. Naciśnij OPEN, by otworzyć bramy. W dolnym prawym rogu każdego wejścia jest kosz. Kliknij na każdej z puszek, by wywalić pliki do kosza.
I wejdź w paszczę lwa! Drzwi się zaraz zatrzasną, ale nie wpadaj w panikę.
Pomiędzy kryptą 1-szą i 2-gą jest skrzynka ochronna, popatrz na nią, ale jej nie tykaj. Krypta 1-sza jest z lewej, krypta 5-ta dalej i z prawej.

Zerknij na notatkę, którą znalazłeś w Garrouds & Garrouds, w małym pomieszczeniu obok windy. "Kody dostępu do szkatuł w Krypcie = ogólna suma..."
Aby oszczędzić ci nerwów podpowiemy, że brakującym słowem jest "...klejnotów". Mówiąc o klejnotach nie mamy na myśli pereł. Zdobycie tej wiedzy kosztowało nas mnóstwo przekleństw!
Wiesz - pamiętasz z odprawy - w której Krypcie spoczywają jakie klejnoty. Berło i Jabłko są w Krypcie 2-giej. Oprócz nich niczego tam nie masz. Korona Imperialna jest [sama] w Krypcie 5-tej. Teraz możesz sobie wszystko poobliczać, ale jeśli nie lubisz zawracania głowy arytmetyką, to prosimy bardzo:
Krypta druga: Kod 00795. Podmień Berło i Jabłko [umieść je w Lewym Inventory i włóż zamiast nich duplikaty z prawego Inventory].
Kod do Krypty 5 to 02901. Weź Imperialną koronę i podmień ją na podróbkę z twego prawego Inventory.
Abyś mógł zaspokoić ciekawość i obejrzeć sobie inne Klejnoty, podamy ci, że kod do Krypty 1 to 00443. Kryptę 3 otwiera kombinacja 00164, a Kryptę 4 - 06408 [nie liczą się trzy górskie kryształy]. Krypta 6-ta [umieszczona w głębi i na prawo], ma kod 06118.
Możesz wszystko sobie dokładnie obejrzeć, ale nie zabieraj niczego [poza oczywiście tym, co ci zabrać polecono], bo twoja misja nie skończy się najlepiej.
Z Klejnotami w plecaku odwróć się i spójrz na drzwi. Są ciemne, ale pośrodku jest "wyjściówka" umocowana na szerokim, prostym jarzmie. Przesuwaj kursor, aż zamieni się w strzałkę "marsz do przodu" i kliknij. Może trzeba ci będzie się lekko odwrócić, ale niedaleko jest podługowaty kształt. Kliknij na nim.

Gdy drzwi się zamkną, wróć do terminalu kompa. Użyj ponownie dyskietki i wklep kod: ALPHONSO[spacja]x[Enter].
Wciśnij LOG. Chytre, nie? Z wielką przyjemnością wrzuć do śmieci plik Czerwony.
Jeżeli chcesz, zajrzyj szybko do Krypty 6 [kod 06118] i wróć do windy. Pamiętaj, że przełącznik jest teraz wysoko i po lewej.
Wewnątrz windy naciśnij 1.

Blok WATERLOO - Parter. Skręć w lewo i przejdź przez drzwi w głębi. Skręć w prawo i przejdź przez drzwi do izby z książkami. Znajdź sekretne wyjście w głębi i na prawo. Przejdź przez jedne i drugie drzwi.
Tu przygotowaliśmy wszystko wcześniej. Użyj żółtej lampy. Nie ma potrzeby blokowania drzwi. Zatrzasną się same.
Wróć do dziury w ślepym murze.
Pozostaje kwestia zostawienia po sobie porządku. Nie musisz się martwić o odłożenie wszystkiego na miejsce, ale trzeba ci zabrać oba DLU, oraz odtworzyć działanie systemu ochrony.
Trzeba wszystko uruchomić w odwrotnej kolejności.
1. Odzyskać DLU w Kanałach [B na mapie].
2. Przywrócić funkcjonowanie systemu bezpieczeństwa [3 na mapie].



3. Zabrać DLU z Bloku Szpitalnego [wyjście nr 4].

Odzyskanie DLU z kanałów.
Możesz albo przejść przez kanały aż dotrzesz do SEB, albo przejść do WAKEFIELD [5] i ponownie przejść przez Sekret Easter Egg Passage, dając nura w kanały przy Wieży DEVEREUX [3], i przejść do punktu B. Weź DLU ze skrzynki z lewej.
PONOWNE WŁĄCZENIE SYSTEMU OCHRONY.
Wyjdź z Kanałów przy Wieży DEVEREUX [3]. Przed wejściem na schody załóż maskę.
Biuro Kontroli Wewnętrznej. Wejdź przy pomocy Białej Przepustki z zielonym krzyżykiem i błękitnym kwadratem. Wprowadź kod wejściowy - 0042.

PONOWNE URUCHOMIENIE SYSTEMU ZABEZPIECZEŃ.
Zanim się do tego zabierzesz, ZAPISZ GRĘ. Uruchom komputer. Wetknij weń niebieski generator kodów PIN numer 0003. Wprowadź numer PIN 9910 [Enter]. Wciśnij przypadkowo wygenerowany 4-cyfrowy kod komputerowy [Enter]. Wygeneruje to Kod Kluczowy. Wpisz go na swojej klawiaturze [Enter]. Wpisz kod Superużytkownika: 15521618 [Enter].

Na ekranie SYSTEMS i DOOR CODES wybierz SYSTEMS. Przejrzyj wszystkie systemy i aktywuj je co do jednego, wciskając przy każdym [A]. Upewnij się, że żaden nie pozostał wyłączony. Kiedy zyskasz błogą pewność, wyłącz kompa.
W tym momencie zechciej sobie przypomnieć o 60-ciosekundowym marginesie bezpieczeństwa, jaki zostawia ci system ochronny.
Wetknij w skrzynkę przy wejściu Białą Przepustkę [z krzyżem i kwadracikiem]. Kod wyjściowy to 2400. Choć mógłbyś przełączyć system tlenowy na Autu, nie musisz tego robić, nie wpłynie to na wynik misji. Nie zdejmuj maski, dopóki nie zejdziesz po schodach w dół.
Teraz trzeba ci do Bloku Szpitalnego [musisz zabrać stamtąd DLU]. Wróć do wyjścia z kanałów [nr 4]. Przejdź obok śpiącego strażnika i wróć do skrzynek SEB. Kod wejściowy to 8733. Weź DLU ze skrzynki po prawej. Wszystko, co trzeba ci teraz zrobić, to wrócić do Kanałów i przebrnąć do wyjścia nr 1. Wyszedłszy na zewnątrz uważaj na patrolującego most po lewej strażnika. Fosa nie jest głęboka, więc obejdź budynek w prawo i dojdź do Traitors Gate.

Steve Anderson
http://www.bigbear.u-net.com/frame.htm

Opracował: EGM

producent: Cryo Interactive
platforma: PC

Wehikuł Czasu / Time Machine

Przedstawiamy niniejszym solucję do arcyciekawej, choć doprawdy nietatwej gry Wehikuł czasu. Gra jest w istocie niełatwa - choćby dlatego, że twórcy w niektórych miejscach przewidzieli tzw. "czasówki" - trzeba ci się zwijać jak w ukropie, by zdążyć z jakąś czynnością na czas. Połączone z niezwykłym systemem sterowania postacią, kiedy punkt widzenia kamery zmienia się niekiedy z sposób dość nieoczekiwany, gra wystawia kwalifikacje gracza na nielichą próbę... ale też jej ukończenie daje sporo satysfakcji, zwłaszcza, że można grać kilka razy, za każdym razem nieco inaczej, niż poprzednio.

Ponieważ gra została dobrze spolszczona, nie będziemy tłumaczyli wszystkiego, co się dzieje na ekranie, bo - wedle ciągle aktualnego powiedzenie księdza Chmielowskiego, "Koń, jaki jest, każdy widzi". Podpowiemy tylko, co robić.
Uwaga! Nasze rozwiązanie wcale nie jest jedyne! Jest tylko jednym z wielu. Przedmioty możesz zdobywać tak, jak ci radzimy, albo inaczej. W Epizodzie 3-cim, na przykład, wiele możesz osiągnąć grając w Tęczowego Nautilusa z natrętnym smarkulem, który pęta się po Placu Klepsydry. Ale to już będzie twój wybór... i twoja przyjemność.
Jeszcze jedno. Proponujemy, byś sam sobie zdefiniował klawisze, ponieważ twórcy gry domyślnie połączyli klawisz akcji [Spacja] z innymi, co nie jest najszczęśliwszym rozwiązaniem. Niekiedy diabli cię będą brali, bo aby animowany przez ciebie bohater wykonał to, czego odeń chcesz, musisz go dobrze ustawić... Ale w sumie gra jest warta świeczki, bo dostarczy ci wiele uciechy.

Epizod 1

Weź znajdujący się obok ciebie Kryształowy Nautilus, bez niego gra się dla ciebie skończy po pierwszej burzy czasowej. Wyjdź z Zaułka i skieruj się na Plac Klepsydry. Kiedy zbliżysz się do sklepionej bramy wiodącej do uliczki, za którą leży Plac Świątynny, nastąpi atak Fali Czasu... i twój bohater przekształci się w chłopca.

Pogadaj ze strażnikami przed bramą. Jeden jest małomówny, jak poborca podatków zapytany o ulgi, drugi - nie wiedzieć czemu - zacznie cię nazywać effahidem i poradzi, byś się udał do Świątyni. No, czemu by nie? Opuść plac Klepsydry i udaj się na Plac Świątynny.

Wejdź do Świątyni i pogadaj z Kapłanem. Potem podejdź do miedzianej Chronomatycznej Sfery i wejdź do środka. Wewnątrz spotkasz dziwacznego Lemura. Pogadaj z nim, aż do wyczerpania wszystkich tematów. Potem przejdź w głąb i dotykając trzech świecących pryzmatów naucz się czarów Wypaczenia, Rozstrojenia i Maści Klepsydry. Potrenuj trochę rzucanie czarów - choć sporo czasu upłynie, zanim Lemur uzna, że coś niecoś umiesz.
Opuść Świątynię. Na jednym z ołtarzy leży naręczny garłacz. Weź go sobie.

Teraz uważaj. Powinieneś opuścić miasto i wybrać się do Klasztoru. Aby tam pojechać, trzeba ci zdobyć trzynogiego zwierzaka i pustynny kompas. Kompas ma stary kupiec w zaułku, gdzie zaczynałeś grę, ale wymieni go tylko za Maść dla Vissahidów. Maść ma handlarka na Placu Świątyni. Możesz tę maść podwędzić starej [ukrywszy się za zaklęciem niewidzialności], co odradzamy, bo zaklęcie trwa krótko i Stara zaraz cię przepędzi. Inny sposób polega na zdaniu się na handel wymienny. Na Placu Świątynnym, przy jednym z ołtarzy jest Miska. Weź ją i wymień z Kupcem w zaułku na nóż. Na Placu Klepsydry jest ogrodnik, od którego możesz otrzymać Piaskowe Ziele. Piaskowe Ziele Wymień u Kupca na Klepsydrę Popiołu, a tę daj starej kutwie na Placu Świątynnym, otrzymasz od niej Maść, za którą Kupiec da ci Kompas. Z Kompasem idź do Bram Miasta. Pogadaj z Nadzorcą Trójnożców - okaże się, że nieprzejednanego Strażnika trzeba Rozstroić zaklęciem, albo ukoić z Garłacza. Dokonawszy tego tak albo inaczej, wsiadaj na wierzchowca i jedź do Klasztoru.

Epizod 2

Przed tobą jeden z bardziej upierdliwych fragmentów gry.

Zejdź do krateru i spójrz na miedzianą płytę, a potem przysłuchaj się kolejności dźwięków [dźwięki są dość luźno skojarzone z rysunkami]. Aby przejść przez labirynt, musisz przechodzić przez teleporty w takiej kolejności, by odtworzyć właściwą sekwencję dźwięków [kiedy zbliżasz się do teleportu, słyszysz odpowiedni dźwięk]. Sęk w tym, że niektóre z teleportów wydają dźwięk neutralny - przez te możesz przechodzić bezpiecznie. Radzimy, byś na początku zrobił zapis gry i rysował plan. I jeszcze jedno - wchodząc do Labiryntu weź w łapę Muszlę Nautilusa, albo Naręczny Garłacz. Przydadzą ci się natychmiast po przebrnięciu przez Labirynt.

Po przejściu przez Labirynt zostaniesz zaatakowany przez Mnicha Strażnika. Możesz go unicestwić zaklęciem Rozstrojenia, ustrzelić z Garłacza, albo - co najprostsze - szybko doń podejść i użyć Muszli. Okaże się, że upierdliwiec jest złudzeniem. Zniknie jak sen jaki złoty. No i bardzo dobrze. Uff! Na wszelki wypadek znów zapisz grę.

Wejdź do Wieży i odszukaj Komnatę Obróbki Soli, gdzie na jednym ze stolików roboczych leży olejarka. Weź olejarkę i wyjdź, a potem odszukaj windę i podjedź wyżej. Porozmawiaj z Chronomantką [Kapłanką Czasu, czy jak?]. Potem przejdź w prawo i przy pomocy olejarki nasmaruj kratę nad ziemią - możesz sprawdzić, dokąd wiedzie przejście [do Komnaty Obróbki Soli].
Na stoliku obok wejścia do Chronomatycznej Sfery jest Klepsydra Popiołów. Weź ją i wejdź do Sfery.
Pogadaj z Lemurem. Ten jest mniej przyjazny od poprzednika - choć ich jaskinie są identyczne. Ale w końcu godzi się nauczyć cię kilku zaklęć. Są to Przeciwzaklęcie, Zatrzymanie Czasu i Chronomatyczna Maska. Pryzmat tej ostatniej przemieszcza się dość nieoczekiwanie, kiedy go chcesz dotknąć, najpierw opanuj zaklęcie Zatrzymanie Czasu, i użyj go na upierdliwym krysztale.

Jeśli masz Klepsydrę z Popiołem Czasu, możesz ją wymienić z Lemurem na zaklęcie. Z jego dość obszernej oferty wybierz Oko Jad Garrul [przyda ci się w Epizodzie 3-cim] .

Wyjdź ze Sfery. Posłuchaj, co ma do powiedzenia kapłanka, a gdy zjawi się Tetradon - facet jest do ciebie nastawiony równie przyjaźnie, jak skin do punka - szybko podbiegnij do Chronomatycznego Zamka [to ten niebieski kryształ na kolumience obok Sfery] i uruchom go, uwalniając Lemura, który natychmiast weźmie się za łeb z Tetradonem. Korzystając z tego, że panowie są zajęci i leją się aż miło, skocz do naoliwionej niedawno kraty i daj nura w dukt.

W Sali Obróbki Soli musisz pokonać Mnicha, Który Też Cię Nie Lubi. Najlepiej zaraz po wejściu ukryj się za zaklęciem Niewidzialności i chyłem - tyłkiem przemknij po schodkach na podium, gdzie jest konsola sterująca wózkiem. Po wejściu na podium weź w łapę Garłacz i gdy tylko zjawi się Mnich, walnij weń parę razy nie dając mu wytchnienia. Po kilku trafieniach wezmą go diabli. Wtedy podejdź do konsoli, pokręć kołem i szybko wskocz [klawisz Akcji] do ciemnobrązowego wózka. Wózek wyjedzie na zewnątrz... i nastąpi kolejne uderzenie Fali Czasu. Bohater zmieni się w starucha. Wróć do swego trójnożca, wsiadaj i wracaj do Miasta.

Epizod 3

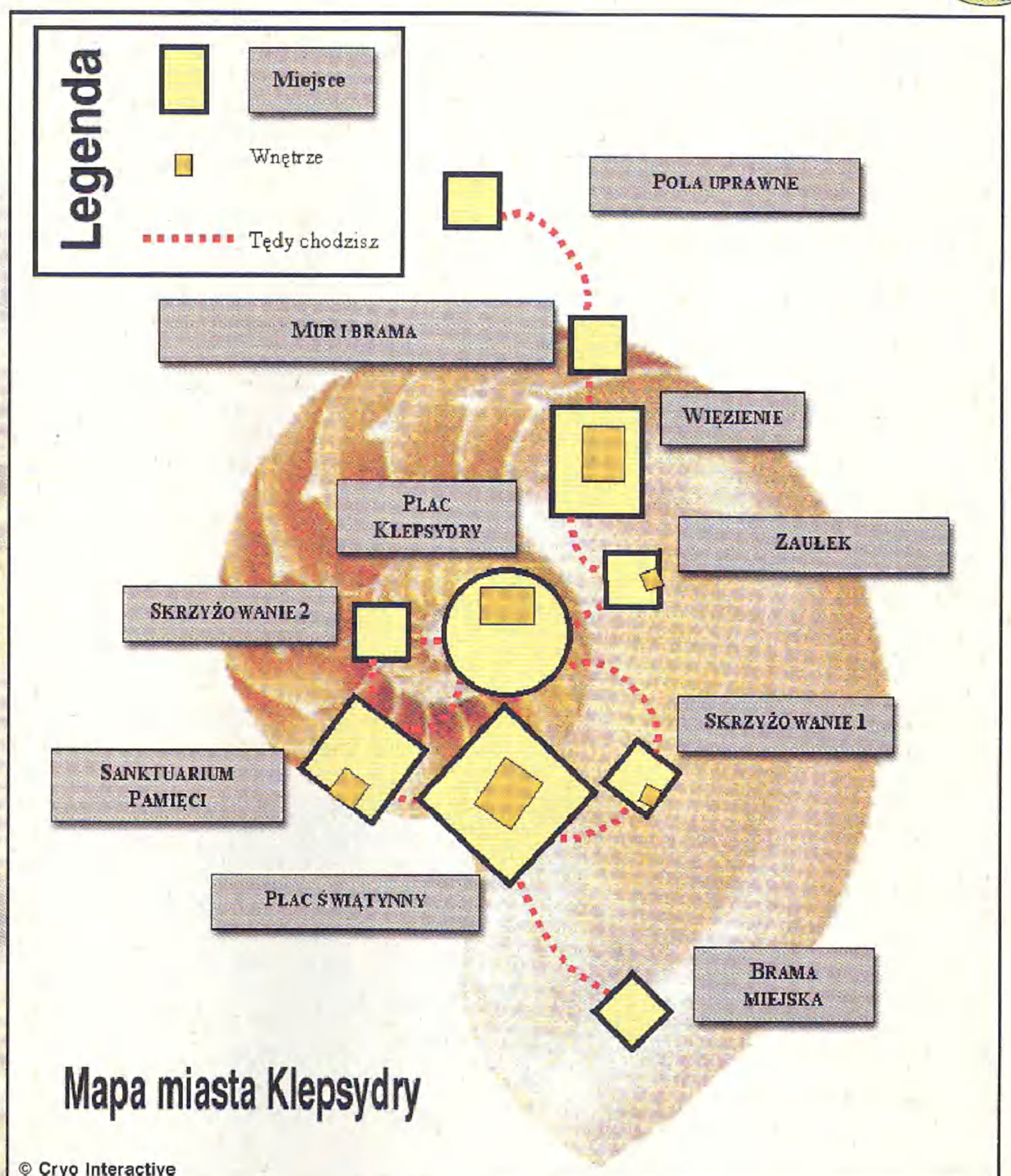
Pogadaj ze starym wieśniakiem i poproś go, by ci popilnował trójnożca. Przemów do niego raz jeszcze i idź za nim. Przejdź Na Plac Świątynny i odszukaj wejście na Placyk nr 1. Ciachnij nożem owoc miodokaktusa.
Dobrze byłoby teraz zająć się zdobyciem pewnego narzędzia, którym możesz czarować Lemury. Przejdź do

końca uliczki wiodącej od Placyku nr 1. Najpierw musisz poprzesuwać kraty. Wespnij się na pierwszą z lewej i pociągnij górną ku sobie. Zejdź i wespnij się na małą skrzynię w rogu. Odwróć się w lewo i pchnij dużą aż do końca. Zejdź i wyciągnij środkową na szerokość skrzyni, a potem pchnij ją w prawo pod mur, tak, by stała na przedłużeniu skrzyni w rogu. Wespnij się na nią i przeleź przez mur. Znalazłszy się w zamkniętym zaułku, podejdź do końca, gdzie jest zagroda trójnożców. Daj trójnożcowi słodki kaktus [umieść go na płocie z lewej], a potem weź lalkę. Wróć przez murek i wejdź do domu z prawej, tam skąd słychać płacz. Daj smarkuli lalkę - w zamian otrzymasz fiuta... tfu, co ja piszę, fleta... tfu! Flet otrzymasz! O właśnie!

Teraz trzeba ci jakoś się zobaczyć z Vel Subekiem. No, do tego potrzebna jest Pieczęć Hierarchy, a tę trzymają dwie bliźniacze siostry, które mu... tego... tfu! Które go obsługują. O!

Zacznijmy od tego, że trzeba ci będzie udobruchać obie staruchy. Odszukaj na Placu Klepsydry znanego ci już Ogrodnika i pogadawszy z pierdzielem weź ze stojącego nieopodal wiadra liście mirtu. Potem odszukaj Placyk nr 2, znajdź tam kaktus - rośnie w głębi przy bramie - i znów zetnij nożem owoc.

Pogadaj ze staruchą przy zbiorniku wodnym. Zbiornik jest nawalony jak żołnierz na przepustce i trzeba ci go naprawić. Przejdź do kotła i weź leżący na ziemi klucz nastawny. No, dobra. Podejdź do kotła, rusz dźwignię i przekręć koło w lewo, aż się okaże, że ciśnienie jest do przyjęcia [nawiasem mówiąc temu idiocie, co przetłumaczył ciśnienie jako "presję" zrobiłbym solidną kompresję urody życia! Jakiej urody życia? Tej z limeryku: "Płetwonurkowi z miasta Pekin urodę życia odgryzł rekin. Choć czytał Mao, nie odrastało. Teraz robi za męski manekin"]. Potem wespnij się na pierwszą skrzynię i dokręć kluczem pierwsze [górne] złącze.
Zejdź na ziemię, przekręć koło w lewo, przepchnij drugą skrzynię do kotła tak, by odsłonić dolną złączkę [przy samej ziemi] i dokręć ją też. Usprawniwszy machinę zwróć się do Ataimah, która wzruszywszy się jak poduszka przed snem, da ci pierwszy z kluczy.



Mapa miasta Klepsydry

© Cryo Interactive

Przejdź przed Pierdel [dość daleka droga, ale trudno] i połóż liście na sporej płycie, gdzie suszą się jakieś orzechy. Odczekaj chwilę i weź wysuszone liście. Wróć do domku Hamiaty, w zaułku i podszedłszy do kociołka, wrzuć do niego liście, a potem dodaj miodokaktus. Nauczyłeś starą, jak parzyć herbatę! Uradowana starucha da ci swój klucz. Otwórz skrzynię w rogu i weź Pieczęć Hierarchy.

Wróć na plac przed Pierdlem.
Przejdź ku fontannie z lewej strony schodów i podszedłszy ku ścianie podsłuchaj rozmowę Strażników. Nadzorca trójnożców, którego "rozstroiłeś", został wzięty na męki i - ponieważ, jak się okazuje, podłożyłeś mu nielichą świnię - trzeba go uwolnić. Przejdź na platformę i poluzuj trzy dźwignie z prawej [całkowicie, to znaczy każdą pociągnij dwa razy], potem opuść małą [prawą] dźwignię z lewej, potem wróć na prawo i przekręć koło w lewo. Pospiesz się, bo strażnikowi sprzed bramy Więzienia chce się pić i może cię ustrzelić. Aby tego uniknąć, okryj się czarem Niewidzialności. Potem zejdź, idź na Plac Klepsydry i wejdź na placyk, gdzie pomogłeś staruszce przy fontannie. Przejdź dalej w głąb uliczki do drzwi Sanktuarium [jest przy nich dzwonek] i zadzwoń, a potem pokaż Strażnikowi [jest głuchy jak pień] Pieczęć Hierarchy.

Wejdź do Sanktuarium.

Pogadaj z Vel Subekiem i męcz go tak długo, aż wyczerpiesz wszystkie tematy. Potem weź się za czytanie świętych manuskryptów - jeden jest w rogu, trzy pozostałe przy ścianie z przesuwną drabiną [drabina to mało powiedziane, taką konstrukcją można by szturmować mury!]. Stary nie lubi hałasu, dlatego użyj olejarki i nasmaruj koła. Potem przeciągnij schody tak, by móc przeczytać dwa górne zwoje - dolny możesz przejrzeć "z marszu".
Dowiedziawszy się wszystkiego, wejdź do Sfery i pogadaj z Lemurem. Ten coś kręci - jeden z kryształów ukrył w otoczeniu trzech podobnych [iluzja]. Użyj czaru Oko Jad Garrula. Iluzja zniknie i dowiesz się, jak używać czaru Podróż po Tęczy. Drugim czarem, jakiego możesz się tu nauczyć, jest czar Zasłona Nautilusa. Dowiedziawszy się, jak ich używać, wyjdź ze Sfery i z Sanktuarium. Zostaniesz uwięziony - ale nie pękaj, do końca rozgrywki z Kronosem jeszcze daleko! I nie wiadomo, czyje będzie na wierzchu!

Epizod 4

Epizod wyjątkowo upierdliwy - ostrzegamy, byś zasiadł do niego zażywszy sporą dawkę środków uspokajających.

Po krótkiej i bezowocnej rozmowie z Hierarchą Harmikaelem, trafiasz do celi, gdzie już siedzi przywódczyni [przywódka?] Rebeliantów, Ashamira. Pogadaj z nią - i zaraz potem rąbnie kolejna Fala Czasu. Bohater znów zamienia się w chłopca.

Weź klucz od celi, który zgubił nieuważny Strażnik. Otwórz drzwi. Strażnika naturalnie nie ma, ale niedługo przyjdzie czekać. Wyjdź z celi i ukryj się w celi sąsiedniej, otwierając drzwi z klucza. Strażnik wraca i odkrywa, że ma przechlapane jak rybak podczas ulewy. Wchodzi do twej celi, by ją przeszukać - wtedy ty wyskocz i zamknij go w środku. Tylko się pospiesz!

Przejdź ku bramie nieopodal dzwonu, wespnij się na pomost i wejdź do pierwszej celi z prawej. Jeśli uwolniłeś Strażnika z mąk, stanie teraz przed tobą przemieniony przez Falę w dziecko. Daj chłopcu Czarny Kryształ, który mu przywróci pamięć. Dzieciak się odwdzięczy ogłaszając alarm w innej części więzienia, odciągając chwilowo strażników.

Nie wychodź z celi, dopóki strażnicy nie przejdą mimo. Dopiero wtedy wyjdź i skieruj się ku krętym schodom do Strażnicy. I znów się pospiesz!

W tym pomieszczeniu opuść dźwignię, by zamknąć kratę. Ashamira odzyska Garłacz. Zaraz potem do komnaty wpada Chronomantka. Pokonaj babę wespół z Ashamirą [użyteczne jest tu na przykład zaklęcie Zatrzymania Czasu].
Nie wychodź przez drzwi, do których dostępu broniła Chronomantka, tylko zamiast tego skorzystaj z wyjścia przez mniejsze. Trafisz na tylny dziedziniec więzienia. Z przeciwnej strony otworzą do ciebie ogień, ale bezwzględnie trzeba ci się przedostać pod przeciwległą ścianę. Najlepiej rzuć na siebie zaklęcie Niewidzialności. A potem przepchnij skrzynię naprzeciwko i wyjdź z dziedzińca razem z nią.
Trafisz do ślepego zaułka. Aby opuścić miasto, trzeba ci jeszcze pokonać kilka przeszkód.

Ustaw pudło, które tu przytargałeś tak, by wspiąć się na dach najniższego z budynków. Stań na platformie. Ashamira ruszy nią tak, by uniosła cię w górę. Przeskocz na sąsiedni dach. Podejdź do przodu i skocz tak, by wylądować na trzecim dachu. Ustaw deskę tak, by stworzyć pomost pomiędzy poprzednim dachem a tym, na którym stoisz. Wróć tam, gdzie byłeś poprzednio i nożem przetnij więzy pomiędzy skrzyniami. Przepchnij skrzynię na deskę i wespnij się na nią - na skrzynię, znaczy - by dostać się wyżej, na wyższy poziom tego dachu. Przełóż deską tam, by dosięgła muru.
Jest za krótka, musisz ją ustabilizować skrzynią. Przeskocz przeszkodę i skocz na wartownię przy bramie. Teraz użyj wysięgnika, by podnieść Ashamirę.
Stań na platformie, Ashamira opuści cię w dół. Weź skrzynię, którą tu ze sobą przytargałeś i zepchnij ją na platformę. Ashamira podniesie cię w górę, razem ze skrzynią. Pchnij skrzynią jako przeciwwagę. Gdy tylko skrzynia znajdzie się na szczycie, zobaczysz, że Ashamira przyłączy się do ciebie, wszystko trzaśnie i zlecicie na dół. Podnieś wiadro i napełnij je. Wypij je, daj trójnożcowi i jazda do obozu rebeliantów.

Epizod 5

Pogadaj z rebeliantem, który opiekuje się trójnożcami. Przy odrobinie natarczywości możesz odeń nawet dostać napój, jeśli pokażesz mu słodki kaktus.
Nieopodal namiotu porozmawiaj z Dahjarounem. Próbuje naładować garłacz. Dotknij jego broni - naładuje się automatycznie. Pogadaj z Dahjarounem jeszcze raz - dostaniesz odeń tajemniczą laskę dźwiękową.

Wejdź do wielkiego namiotu nieopodal pierwszego z wybiegów. Jeśli nie masz tam Ashamiry, wkrótce się zjawi. Porozmawiaj z nią i weź ze skrzyni czarne kryształy.

Podejdź do łuku i rzuć zaklęcie Podróż po Tęczy. Używszy Nautilusa przejdź po łuku, kiedy usłyszysz szum Morza Wieczności.

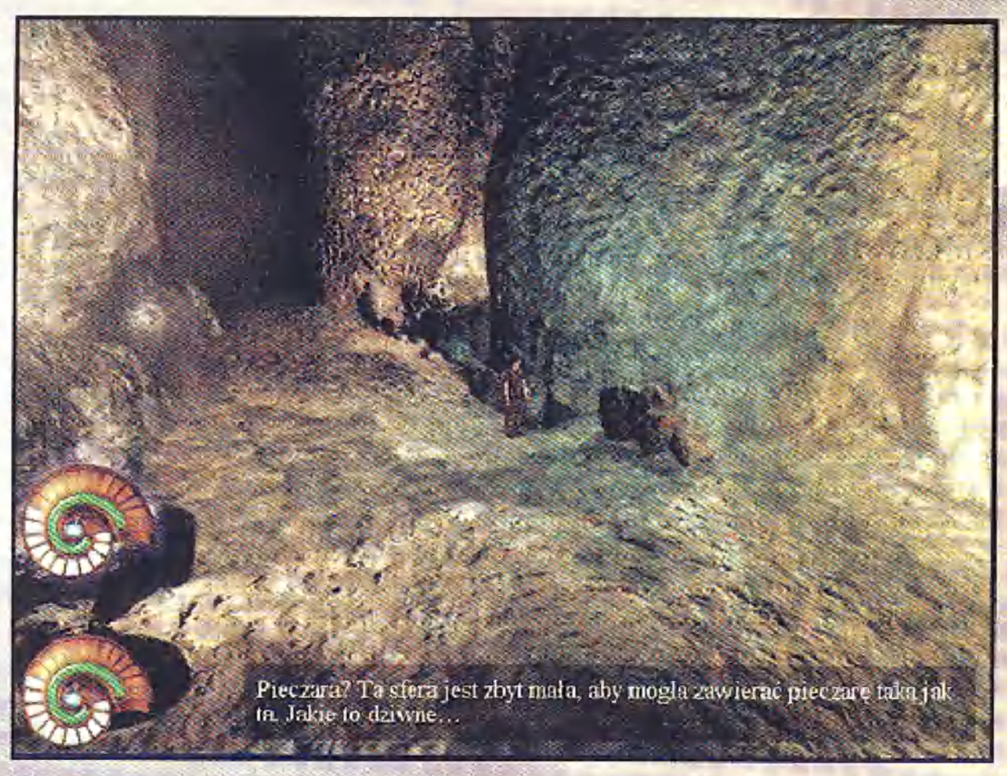
Epizod 6

Kolejny niełatwy fragment gry. Uważaj - teren jest otwarty, ale po całej powierzchni porozrzucane są łachy lotnych piasków. Jeśli nie masz dźwiękolaski, nastaw ucho - przy zbliżaniu się do takiej jamy zmieni się nieco odgłos twoich kroków. Gdy masz dźwiękolaskę, dotykaj nią gruntu. Po dotknięciu piaskowej jamy, na chwilę zobaczysz jej zarysy. Orientuj się po kaktusach lub po skałach.
Na końcu staniesz naprzeciwko klifu z dziurą pośrodku, ustaw się naprzeciwko niej - i klawiszem Akcji zmuś bohatera, by się przeczołgał na drugą stronę.
Wkrótce trafisz na kolejne rumowisko. Z drogiej strony rozpadliny zaatakuje cię Lemur. Masz do wyboru dwie możliwości - najlepiej będzie użyć Fletu, co uspokoi Lemura i pozwoli ci skokami pokonać rozpadlinę. Możesz też podjąć walkę i pokonać Lemura zaklęciami.

Przy kolejnym rumowisku czeka drugi Lemur - tego najlepiej Rozstroić i nie ma zmiłuj się. Po przejściu dalej masz dwie opcje - możesz iść w prawo, ku Brzegom Wieczności, albo w lewo, do legowiska Lemurów. W legowisku Lemurów czeka do trzech niemilców - możesz z nimi walczyć, albo ukoić bestię Fletem. Masz przepaść do przekroczenia i nijak nie wiesz, jak się przedostać na drugą stronę? Rzuć zaklęcie Oka Jad-Garrula: iluzja się rozwieje i zobaczysz most. Po drogiej stronie mostu weź Chronofor [ukryty w mrocznym zakątku jaskini].

Idąc dalej korytarzem, natkniesz się na Jaskiniową Staruchę [ten Lemur jest znacznie potężniejszym, niż poprzednie i zaatakuje, jeśli się do niej zbliżysz. Użyj Fletu. Porozmawiaj z nią - dostaniesz potężny czar Widmowego Ciała. Za Staruchą jest też naładowana Klepsydra - ale uważaj! Bez Fletu ani rusz!

Wyjdź drugim wyjściem. Trafisz na serię rozpadlin. Aby przejść dalej, trzeba ci będzie popisać się skokami. Pamiętaj, by wziąć znajdującą się na prawo Kwarcową Butlę.
Nieopodal rozpadlin jest jeszcze jeden Lemur - oczaruj go Fiutem... tfu! Fletem i da ci spokój.
Wyjdziesz na brzegu morza. Podnieś Muszlę Czasu. Podejdź do wody.


Pieczara? Ta sfera jest zbyt mała, aby mogła zawierać pieczarę taką jak ta. Jakie to dziwne...

Uformuje się Fala Czasu, która przywróci ci ciało dorosłego. Zobaczysz też dziwaczne istoty - Syreny Czasu. Nie podchodź do nich za blisko! Stracisz siły i zapas Jad-Garrul.
Użyj zaklęcie Zasłona Nautilusa, albo pokaż najbliższej Syrenie Kwarcową Butlę. Możesz zacząć rozmowę.
Po skończonej konwersacji, napełnij Kwarcową Butlę wodą z Morza Wieczności [w miejscu, gdzie jest poświata].

I na koniec weź Konchę Kronosa.

Epizod 7

W towarzystwie Ashamiry i Rebeliantów przybywasz do Miasta Klepsydry. Dmiesz w konchę. Tworzy się Fala, która ogarnia całe Miasto - zaskoczeni Strażnicy tracą pamięć. Fala nie działa na Rebeliantów. Koncha znika po spełnieniu swojego zadania. Rebelianci wkraczają do miasta, zdecydowani odnaleźć Króla Ulmoretha. Towarzyszysz im z Ashamirą u boku. Czeka cię jednak niemiła niespodzianka...

Epizod 8

Akcja przenosi się do Miasta Klepsydry, które powinno już ci być znajome. No, czeka cię wiele utarczek, ale najlepiej zrobisz, jak będziesz ich - w miarę możliwości - unikał. Chyba, że lubisz awantury.

Na Placu Świątyni udaj się do Komnaty Władców Fali. Zdeharmonizuj Chronomantę i pogadaj z modlącym się effahidem - to głuchawy strażnik z placu Sanktuarium. Nalegaj, aż da ci Złoty Klucz.

Idź do Sanktuarium. Otwórz je Złotym Kluczem. Uważaj - czają się tam wojownik i Chronomanta, którzy najwyraźniej cię nie lubią.

Wejdź do Sanktuarium i pogadaj z Vel Subekiem. Ma ci do zakomunikowania coś przerażającego. Wyjdź z Sanktuarium i udaj się na Plac Klepsydry.

Spójrz na machinę i znieruchomiałą Ashamirę. Machina blokuje ci drogę. Wróć do Vel Subeka: pomoże ci zniszczyć machinę i pójdzie za tobą.
Wróć do machiny. Użyj Nastawnego Klucza, by otworzyć centralny panel machiny. Wyjmij środkowy kabel, co uwolni Ashamirę. Z jej pomocą pójdź walczyć z pałacowymi Szekendaraninami, którzy opuszczą posterunek, gdy tylko dotkniesz machinę. Z pomocą Ashamiry użyj obu dźwigni jednocześnie.
Wejdź do Pałacu.

Stań do walki z Hierarchą.

Wejdź do Sfery. Zaatakuje cię Lemur, który spróbuje cię teleportować poza jaskinię. Kwarcowa Butla pomoże ci odzyskać zaklęcia z Kryształów.

Aktywuj Klepsydry z reliefu w następującym porządku: Adhamid [dojrzała kobieta], Vissahid [starzec], Effahid [dziecko] i Szekendarianin [Chronomanta].

Otworzy się ściana, za którą uwięziono Króla Ulmoretha.

Wejdź i porozmawiaj z Ulmorethem. Wespół postanawiacie wrócić do Klasztoru Szekendarian, by uwolnić niewolników i pokonać Tetradona. Potem Ulmoreth ma ci towarzyszyć na Brzeg, by usunąć Syreny Czasu.

W sali tronowej przyłączy się do was Vel Subek. Przemówi do Ulmoretha, i da ci niezwykle użyteczny Klucz. Ruszacie do Klasztoru z Ashamirą i Ulmorethem.

Epizod 9

Zejdź do krateru i użyj klucza, otrzymanego od Vel Subeka, do otwarcia Wrót Kopalni. Nie podchodząc w pobliże robota zdeharmonizuj Chronomantkę [roboty wykrywają twoją obecność z odległości nie przekraczającej 3-ch metrów]. Są tu trzy panele kontrolne. Aktywuj środkowy - przejmiesz kontrolę nad robotem. Przeprowadź go w głąb, tak by nie tkwił na moście. Potem aktywuj prawy panel i cofnij most. Teraz znów przejmij kontrolę nad robotem i skieruj go w przepaść. A potem ustaw most w poprzedniej pozycji.

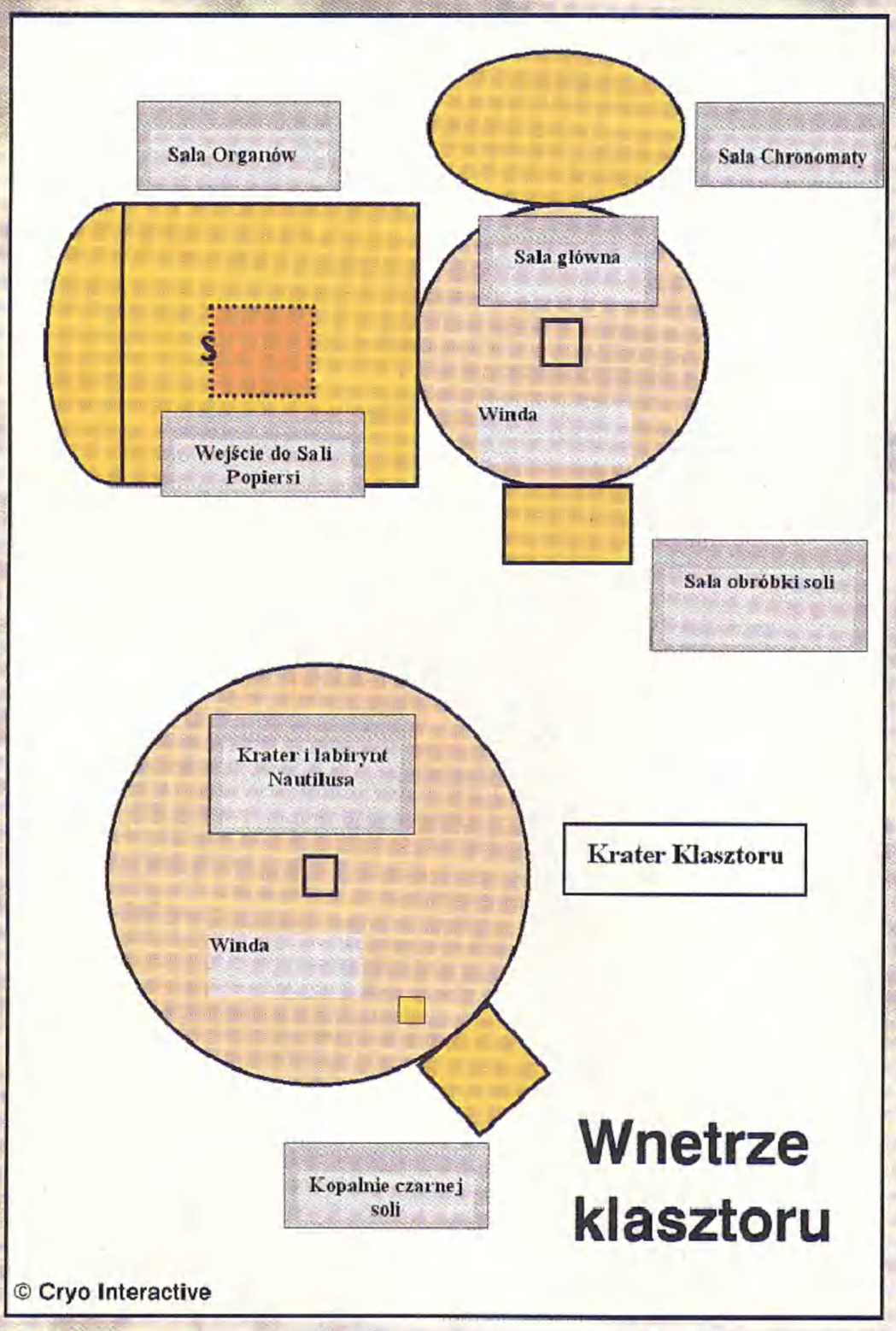
Włącz moc, aktywując trzeci panel.

Wejdź do windy jadącej w dół i zjedź na samo dno. Przeszukaj szczątki robota i weź Rozsadzacz. Podjedź windą na poziom trzeci. Podejdź do robota i użyj Rozsadzacza. Podejdź do panelu kontrolnego i podprowadź robota do windy. Wejdź do windy z robotem i zjedź piętro niżej. Wróć na trzecie piętro do podajników i skieruj się tam, gdzie brak bariery. Dobrze oblicz skok tak, byś mógł się dostać - i wydostać - we właściwym momencie. Po-

dejdź do panelu kontrolnego i użyj robota, by zepchnąć na bok pojazd.
Skorzystawszy z podajnika, przedostań się na dno kopalni. Potem poprzez drugi wróć na drugi poziom. Zeskocz z podajnika prosto w uwolniony wózek. Kiedy wózek zatrzyma się w Sali Obróbki Soli, masz tylko kilka sekund na to, by wydostać się na zewnątrz, bo inaczej załatwi cię strumień gazu.

Potem stań do walki z Mnichem Chronomantą. W głębi pomieszczenia otwórz drzwi do sali kontrolnej. Nie zwlekaj, tylko Rozprosz Wojownika, dopóki jest odwrócony tyłem. I użyj panelu kontrolnego, przy którym pracował: możesz przy jego pomocy prowadzić kamery kontrolne, by zobaczyć, co cię czeka. Aktywuj panel w głębi i po prawej stronie.

Uruchomi się sekwencja filmowa.
Zobaczysz platformy Labiryntu. Ashamira rozkazuje Rebeliantom przekroczyć Labirynt. Król Ulmoreth ostrzega młodą kobietę, że nadciąga Fala, która uderzy w krater. Ashamira i Rebelianci zbierają Czarne Kryształy, by przetrwać Trzęsienie Czasu; Ulmoreth jednak ich nie potrzebuje. Czujesz, że coś się dzieje... Usiłujesz wydostać się z pomieszczenia... i zaczynasz się starzeć. Ashamira i Rebelianci wychodzą z tego bez szwanku - zachowują kształt swoich ciał i pamięć. Ruszają do centrum Labiryntu. Ty opuszczając stację, jesteś starcem.



Wnetrze klasztoru

© Cryo Interactive

Epizod 10

Jesteś w Hallu. Użyj Rozsadzacza, by uniknąć walki z robotami.

Przejdź do komnaty Chronomanty - to jedyne drzwi, które nie są strzeżone. Przejdziesz przez teleporter i wyzwiesz Chronomantę na pojedynek.

Miń niewielkie schodki obok cylindra wiedzy i podejdź do pulpitu. Przejmij kontrolę nad robotem, załatw strażników i zacznij walkę z robotem, blokującym windę. Oba roboty trafi szlag. Przejdź do Sali Organów, do niedawna strzeżonej przez strażników. Czeka cię tam niemiła niespodzianka. Król Ulmoreth i Ashamira zostaną zneutralizowani przez latającego robota, którym steruje Tetradon. Musisz go zniszczyć - to znaczy spowodować jego upadek. Konsola kontrolna jest w głębi sali i broni jej Chronomanta. Aktywuj cztery dźwignie, które widziałeś, dzięki kamerom. Uważaj, jeśli muśnie cię promień robota, to po zabawie!

Zaatakuje cię Tetradon. Nie dasz mu rady w pojedynkę, musisz uwolnić Ulmoretha. Podbiegnij do jego klatki i obróć kołem. Walcząc z Tetradonem, wsłuchuj się uważnie w sekwencję strun. Będziesz musiał ją odtworzyć.

Podejdź do Organów i ustaw dźwignie, jak następuje:
- dźwignia A [ton: dźwignia umieszczona na prawo od bohatera, gdy stoi twarzą do sekretnych drzwi]: dolna pozycja
- dźwignia B [Arpeggio: dźwignia środkowa]: dolna pozycja
- dźwignia C [Atak]: górna pozycja
Teraz odtwórz sekwencję strun. Organy mają dwie klawiatury - A i B. Klawiatura A jest na prawo od bohatera, gdy stoi pyskiem do sekretnych drzwi. Na każdej klawiaturze możesz zagrać na strunie lewej [L] i prawej [P]. Rozwiązaniem zatem jest AP, AL., BL, BL, BP.
Jeśli się zgubisz, spójrz w Oczy Kronosa - sekwencja walki Tetradona zostanie odtworzona i znów będziesz mógł usłyszeć nuty Organów.

Wejdź w przejście, które się otworzyło. Trafisz do Sali Popiersi. Pośrodku pomieszczenia jest łuk, który musisz aktywować.
Nad pyskiem każdego z czternastu popiersi unosi się niewielka piramidka. W łuku jest jedenaście otworów o kształtach piramidek. Trzy piramidy są iluzjami. Utkaj czar Oko Jad-Garrul, by rozwiać iluzje, i zaklęcie Spektralnego Ciała, które cię ochroni przed skutkami złego wyboru. Weź piramidki i poumieszczaj je w otworach. Pozwoli to na aktywację przejścia.

Wezwij czar Podróż po Tęczy i przejdź pod łukiem: wespół z Ulmorethem i Ashamirą znajdziecie się na brzegu Morza Wieczności.

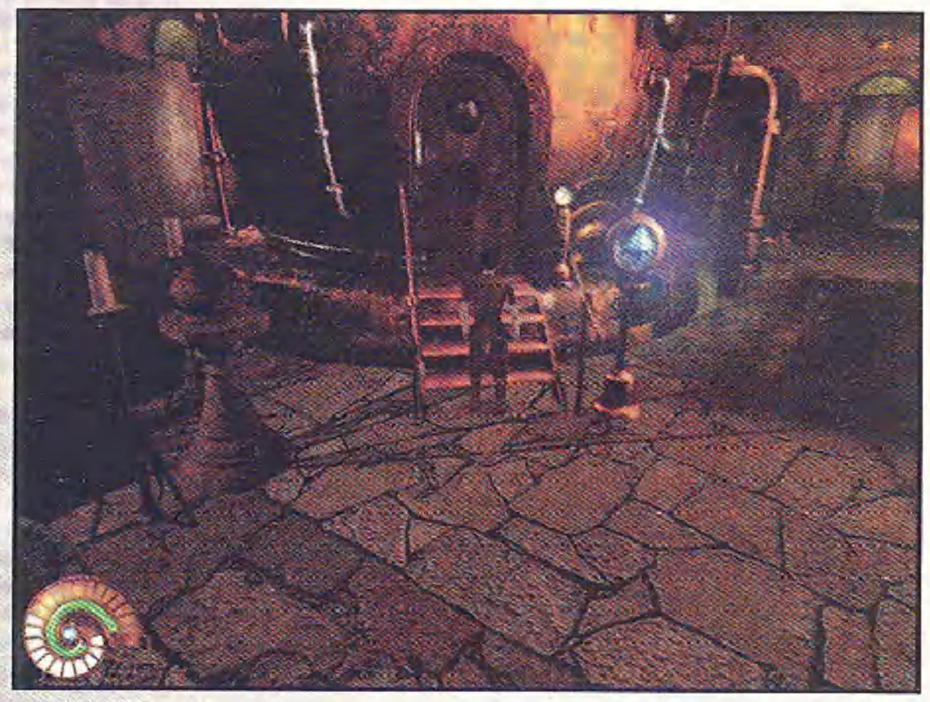
Epizod 10

Porozmawiaj z Syreną. Kiedy skończy przemowę do ciebie, oddali się z Ulmorethem. Wejdź do jaskini, przechodząc przez świetliste drzwi pod skalnymi kolumnami.

W głównej jaskini pojawi się Tetradon. Z szybu wyłaniają się dwa Lemury, które grożą Ashamirze. Dziewczyna nieruchomieje i nie może się bronić. Tetradon żąda, byś mu oddał klucz do Wrót Wieczności. Jeśli odmówisz, Lemury "rozproszą" Ashamirę.

Daj Klucz Tetradonowi.

Zobaczysz teraz, czego nie wolno ci zrobić z Kluczem. Tetradon wetknął Klucz w niewłaściwe miejsce. Po odzyskaniu swobody ruchów, przede wszystkim zamknij szyb, by zapobiec przybyciu Lemurów: aktywuj pierwszą kamienną dźwignię. Zablokuje to czwartą część szybu i



zobaczysz kolejną dźwignię. Aby całkowicie zamknąć szyb, musisz aktywować cztery dźwignie.

Jeśli Ashamira została podczas walki "rozproszona", teraz pojawi się ponownie. Poczęstuj ją wodą z Morza Wieczności, którą masz w Kwarcowej Flaszy.

Wyjmij Klucz, który Tetradon wetknął w niewłaściwy otwór. Pośrodku kręgu utworzonego przez pieniste kolumny. Użyj Kryształu Nautilusa. Wokół kolumny, zawierającej właściwy otwór, pojawi się świetlista Aura. Wetknij Pienisty Klucz w ten otwór.

Zostaniesz przeniesiony do Sanktuarium Kronosa, gdzie odzyskujesz swą dojrzałą postać.

Epizod 11

Weź Muszlę Czasu. Wespnij się po schodach i podejdź do Chroneidera. Zaraz potem pojawi się Lemur Tetradon, zdecydowany na ostateczną rozprawę. Jedyną rzeczą, jaka przyda ci się w tej walce, jest kwarcowa wskazówka z zegara na lewej ścianie laboratorium. Weź ją i rzuć w Tetradona, a załatwisz go na amen.

Kiedy podejdziesz do Chronoeidera, pojawi się sam Kronos. Porozmawiaj z Kronosem, a potem go zaatakuj. Rób uniki, by uniknąć odpowiedzi Chrono...

Zobaczysz śmierć Ashamiry. Nie poddawaj się żalowi: zbliż się do Celu i...

Znowu ci się udało!

Simkin

producent: Cryo/CD Projekt
platforma: PC

Devil Inside

Devil Inside może ci dostarczyć mnóstwo uciechy, po spełnieniu kilku warunków. Pierwsztm jest ten, że musisz lubić gry akcji, horrory i wszelkiego rodzaju okropności. Drugi - musisz mieć całkien nielichy sprzęt, bo gra ma wymagania że ho! ho! i jeszcze trochę. I trzeci... trzeba ci mieć zdrowe nerwy, bo zapisywać grę możesz tylko w niektórych miejscach, co jest niezn\miernie irytujące. Ale po spełnieniu tych trzech warunków możesz się doskonale zabawić.

Akt 1-szy

Ogród

Przejdź przez Shadow Gate [nie zabijaj gliny, bo kiepsko się to dla ciebie skończy]. Pod skrzynką na listy jest Medpak. Po wejściu do ogrodu, możesz zapisać grę. Skieruj się w prawo. Toczy się tu jakaś sprzeczka pomiędzy dwoma gliniarzami i Przypaleńcem - to ofiara krzesła elektrycznego [wieje, gdy gracz podchodzi bliżej]. Idź za nim do kamiennego labiryntu. Natkniesz się tu na kilku Ożywieńców. Znajdź amunicję, medpak i stanowisko zapisu gry [tymczasem Przypaleniec załatwi gliniarza]. Wróć tam, gdzie zaczynałeś.

Nad głową przeleci helikopter, a zaraz potem kilku Zombie zastrzeli dwóch innych gliniarzy [nieopodal tunelu]. Weź amunicję [na prawo od wejścia]. W tunelu czeka na ciebie czterech Zombie [dwóch, dość nieoczekiwanie, zaatakuje kamerzystę]. Załatwiwszy całą grupkę, wal dalej aż do drewnianego garażu. Na lewo jest medpak [nieopodal kamiennej ściany], możesz tu też zapisać grę. W głębi chatki znajdziesz amunicję, aparat do piaskowania [niezła broń, jakby kto pytał] i w szczelinie klucz do furty. Gdy wyjdziesz z chatki, zaczepi cię czterech Ożywieńców. Wracając starym szlakiem, natkniesz się na kilku innych niemilców - trzeba ci się będzie uporać z babuniami uzbrojonymi w Uzi i z beznogim kaleką. Przy wyjściu do tunelu zobaczysz, że nieopodal jeziorka sześciu Zombich atakuje trzech gliniarzy. Przyłącz się do zabawy. Potem przeszukaj brzeg jeziora, by znaleźć dwie paczki amunicji i medpak [na przystani]. Bramka - otwórz ją kluczem znalezionym w chatce. Wespnij się po schodach, idź dalej i nie daj się Ożywieńcowi, który czyha gdzieś w tej okolicy. Z daleka zobaczysz Shadow Gate. Dotarłszy do podwójnych schodów naprzeciwko Bramy, skieruj się w prawo aż do lasu. Przeskocz nad bramką i podejdź do posągu. Zabij wszystkich Ożywieńców. Przede wszystkim jednak odszukaj klucz do drzwi na parterze [leży u podstawy posągu]. Na lewo od chatki znajdź pudełko nabojów. Na wzgórzu, na prawo od domu [ku garażowi], weź amunicję leżącą pomiędzy krzakiem a drzewem. Przed posągiem kopacza złota z sitem zapisz grę i otwórz kluczem frontowe drzwi.

Parter

Na lewo od drzwi wejściowych możesz znaleźć punkt zapisu gry, ale przedtem trzeba ci załatwić kilku Zombich. Przeszukawszy zbiorniczek wody, znajdziesz w nim list hydraulika. Wróciwszy do wejścia, naciśnij dwie płytki na lewo i prawo od fontanny [na lewej płytce leży paczka amunicji]. Otworzą się drzwi do windy = chwilowo nieczynnej. Pierwsze drzwi na prawo wiodą do Kuchni. W lodowce weź "poemat lenistwa" [laziness poem]. Uruchom wideofon, by przywabić do jadalni Przypaleńca [bo inaczej może dopaść gracza z przyległego pomieszczenia]. W kuchence gazowej znajdziesz dwie kartki papieru i medpak. Wewnątrz kuchenki mikrofalowej jest tłumik[?], amunicja i kartka papieru. W otworze podajnika na żarcie znajdziesz klucz.

Pierwsze drzwi na prawo - amunicja na szczycie spiralnych schodów. Wróć do wejścia i wejdź na schody. Weź klucz od biblioteki i amunicję do shotguna [na lewo, na szczycie schodów, a także u prawej kolumny przy zapadniętych schodach]. Fontanna: na dnie jest mozaika z pentagramem, przy którym możesz wezwać Devę. Możesz kontynuować jako Dave albo Deva. Radzimy to drugie. Ponownie w przedpokoju: podwójne drewniane drzwi wiodą do korytarza pełnego posagów. Teraz trzeba ci stawić czoła płonącemu Wisielcowi - Deva sprawi się lepiej, bo jest odporna na płomienie. W głębi korytarza uruchom klapę, co otworzy panele odsłaniające drugą część Biblioteki. Zniszcz posąg po lewej, obok rumowiska. W głębi korytarza weź list, znajdujący się w szkatule trzymanej przez posąg. Wróć korytarzem i wejdź w ostatnie drzwi po prawej. Uważaj na czającego się tu Przypaleńca. Przy barze uruchom dźwignię podajnika piwa: pojawi się Przypaleniec i otworzą się drzwi do szafki, w której znajdziesz Rozpier... [Street Blaster], czyli automat śrutowy. Z szuflady w stoliku na kawę weź klucz do jadalni. Uruchom dźwignię w ścianie, za ladą, obok wejścia [na prawo]. W zawalonej jadalni jest miejsce na stały zapis gry i dwie paczki amunicji w głębi. Jeśli zniszczyłeś posąg na korytarzu, pomieszczenie będzie puste, jeśli nie, trzeba ci się uporać z całą chmarą Zombich. Wyjdź na zewnątrz po deskach i skieruj się korytarzem do biblioteki. Wykorzystaj możliwość transformacji i jako Deva wchłoń dusze ostatnio rozwalonych Przypaleńców. Czerwone pentagramy [Wrota Piekieł] pozwalają na odesłanie dusz do Piekła. W tym pomieszczeniu jest też medpak i dwa pudełka amunicji. W małym stoliku do pisania przy wejściu do biblioteki jest plan poddasza, a na półkach są rozmaite dokumenty. W windzie jest medpak. Przejdź na drugą stronę pomieszczenia i aktywuj dźwignię ukrytą pośrodku półek. Wyeliminuje to metalowe przepierzenie, blokujące ci dostęp do elewatora. Znajdziesz tu też książkę "Kto jest kim" [Who is Who]. Zbadaj stolik do pisania naprzeciwko dźwigni. Weź pilot zdalnego sterowania. Otwórz szafkę, ale uważaj - wyskoczy z niej płomienisty Zombie. [Kiedy masz do czynienia z Ożywieńcami, wcielaj się w Devę - jak stają w ogniu po śmierci, gracz może podładować swą energię]. Naprzeciwko szafki jest skrytka z amunicją. Na pasiastej sofie leży medpak. Malowidło H.P. Lovecrafta można przesunąć, ale niczego się w ten sposób nie wskóra. Wejdź do sali projekcyjnej wspiąwszy się na schody, zajrzyj do projektora.

Uruchomi to sekwencję filmową, na której zobaczysz Przypaleńca, jak ogłasza alarm w przyległej sali filmowej. Weź leżącą obok projektora amunicję. Porusz dźwignię nad tablicą filmową, by podnieść kurtynę. Przeszukaj półki z taśmami, by znaleźć "Księgę Przyszłości". Wejdź przez wzmocnione żelazem drzwi i wejdź do sali. Pokonaj Przypaleńca i dwóch [spadających z pułapu] Wisielców - ci zwykle zostawiają po sobie pudełka z nabojami. Skorzystaj z możliwości zapisu gry. Rozwal puszkę, by podpalić ekran. Ujawni to dźwignię, która odsłania ukryte przejście [za malowidłem]. Trafisz nim na werandę. Jest tu pentagram w sadzawce. W głębi siedzi Przypaleniec na elektrycznym krześle. Kiedy go załatwisz, zostanie po min bateria. Znajdziesz też amunicję i medpak. Wydostań dźwignię spomiędzy marmurowych kolumn i znajdź szczelinę w jednej z kolumn. Wetknij pręt, by odsłonić panel okna, którym przejdziesz na dziedziniec[otwiera się też tajne przejście pod lampą]. Na tylnym dziedzińcu po raz pierwszy spotkasz Szefa, Nocnego Wyjca. Uważaj na ciosy jego kolczastego młota. Kiedy zniknie, weź rolkę filmu i pudełko amunicji. Wróć

do sali projekcyjnej i włóż rolkę do projektora. Odnajdź sekretne przejście, uruchamiając dźwignię - odsłonią się schody na stryszek.

Stryszek

Rozbij lustro przed sobą i pociągnij za znajdującą się za nim dźwignię - uzyskasz dostęp na poddasze. Idź dalej. Nie trzeba będzie długo czekać, a Nocny Wyjec porwie kamerzystę. W sąsiednim pomieszczeniu trzej Przypaleńcy znęcają się nad trzema Oskórowanymi Kryminalistami. Przejdź przez drzwi za Przypaleńcami [trójkątna pajęczyna w rogu]. Kiedy będziesz przez nie przechodził, pojawi się Angelina [filmowa sekwencja, w czasie której wzywa Kubę Rozpruwacza]. Jeśli tego nie zobaczysz, znaczy to, że przelazłeś przez niewłaściwe drzwi. Na tym poziomie natkniesz się na wielu Przypaleńcow staczających boje z Oskórowanymi. Nie włączaj się do walki, sami się wytłuką.

Przejdź przez poddasze, kierując się wedle planu. Możesz tu znaleźć wiele przedmiotów - paczki amunicji i tak dalej. Rozwalaj wszystkie zwierciadła - za jednymi z nich są wrota do Piekła. Przy telewizorze możesz zapisać grę. Obejrzawszy filmową sekwencję z Angeliną, przemknij wzdłuż lewej ściany i wejdź do pomieszczenia na tyłach - za żelazną skrzynią. To tam Przypaleniec uwięził kamerzystę na elektrycznym krześle. Obok kamerzysty znajdziesz bezpieczniki [z medpakiem i nabojami]. Wyjdź i minąwszy żelazną skrzynię skręć w lewo. Idź korytarzem, aż znajdziesz elektryczny miernik. Wetknij weń bezpieczniki - teraz ruszy winda przy Shadow Gate. Wróć, którędy przyszedłeś i idź przed siebie, aż zobaczysz porwanie Angeliny przez Oskórowanego. Przyj dalej, przechodząc przez drzwi ozdobione drewnianymi panelami. Za nimi jest Piekło. Odetchnij i odeślij dusze wraz z Devą. Zaraz za drewnianymi drzwiami skręć w lewo. Zabij Oskórowanego, który strzeże wejścia. Przejdź przez pomieszczenie na drugą stroną - jest tu elewator i miejsce zapisu gry [strzeżone przez dwóch Przypaleńców]. Nieco dalej znajdziesz karabinek szturmowy [assault rifle]. Aby skorzystać z windy, kliknij w tabliczkę kontrolną [lewym guzikiem wybierz piętro - w tym wypadku pierwsze].

Akt 2-gi

Piętro

Naprzeciwko elewatora znajdziesz miejsce stałego zapisu gry. Pójdź korytarzem do końca. Porozwalaj po drodze wszystkie gniazdka elektryczne [dzięki nim Przypaleńcy mogą się przenosić z miejsca na miejsce]. Na końcu korytarza otwórz skrzynię, w której jest gazeta i rozpylacz [shotgun]. Skręć w lewo, by dotrzeć do baseny, gdzie znów znajdziesz miejsce zapisu gry, oprócz niego zaś medpak i amunicję. Przejdź w głąb, za ladę i do łazienki. W drewnianej skrzyni znajdziesz żetony do Pinballa, a na półce kartkę papieru. Wyjdź i uruchom intercom, by zwabić tu Przypaleńców [chodzi o redukcję przeciwników przed ostateczną rozgrywką na tym piętrze]. Znalazłszy się naprzeciwko pentagramu w pomieszczeniu przyległym do basenu, przejdź przez drzwi do pokoiku obsługi. Zabij Oskórowanych i weź klucz za ekranem-osłoną [możesz go użyć do opuszczenia pomieszczenia. W szufladach - oprócz innych rzeczy - znajdziesz amunicję].

Wróć na korytarz i przejdź przez przeciwległe drzwi - znajdziesz się w palarni. Zabij Oskórowanych i weź klucz od sypialni, leżący nieopodal grającej szafy. Użyj żetonów, by uruchomić Pinball, co odblokuje drzwi wiodące do czerwonej izby. Wejdź, poszperaj po szufladach i weź kulę bilardową [oraz inne Różności, które tam znajdziesz]. Podejdź do stołu bilardowego i zagraj w bilard, używając kuli - otworzy się schowek za stojakiem na kije. Weź znalezioną tak kuszę. Idź do sali ćwiczeń, którą znajdziesz przechodząc przez czerwoną izbę. Zabij Oskórowanych, weź medpak i podejdź do pryszniców. W korytarzyku przeszukaj wiszące na ścianie skóry Oskórowanych. W jednej z nich znajdziesz klucz do sali, gdzie trzymają Angelinę. Wróć i udaj się do sauny przez szatnię [obok zwierciadła w sali gimnastycznej]. Zabij Łaziebnego [Sauna Zombie], by unieszkodliwić jego ducha, który dokuczał ci od chwili, kiedy wlazłeś na to piętro. Przejdź przez Piekielne Wrota [w saunie]. Wróć do środkowej części hallu. Przed elewatorem - na lewo od ciebie - są ukryte drzwi. Wejdź do pokoiku dla służby i zabij kolejnego niemilca. Przeszukaj szuflady [by znaleźć kartkę papieru] i weź medpak w toalecie. Kiedy wrócisz do hallu, odsłonią się przed tobą kolejne ukryte drzwi, jeśli tak się nie stanie, sam ich poszukaj. Wejdź, korzystając z klucza do sypialni, zabij Przypaleńców i ruszaj ku Angelinie. Okazuje się, że została Zombie i trzeba ją zabić. Odzyskawszy klucz i medpak, wyjdź z pomieszczenia. Filmowa sekwencja ukaże ci Angelinę ciągniętą przez jej dręczyciela do piwnicy. Zjedź Windą na parter. Wyjdź do ogrodu, skręć w lewo, otwórz klapę i zejdź do piwnicy.

Piwnica

Na dole przy schodach odwróć się w lewo i zrób chwilowy zapis gry. Potem ruszaj przed siebie i na rozwidleniu dróg skręć w lewo [drzwi tym razem są pozamykane]. Na końcu korytarza wpadniesz w pułapką - zamknie się za tobą ściana i znajdziesz się w silnej mniejszości wobec trzech Wisielców. Strzel w puszkę, by rozwalić część ściany. W powstałej dzięki wybuchowi szczelinie znajdziesz dźwignię, która uruchamia drewniane drzwi do piwnicy z węglem. Zabij Zagazowanych. Znajdź tu ukryte pomieszczenie i weź wszystko, co w nim znajdziesz. Zabij też Wisielca. W stojaku na wina jest karta papieru. Wyjdź i skręć w lewo. Zastrzel Zombich i wróć do wejścia, by zajrzeć do piwnicy na węgiel. Strzel w czerwone cegły na murze. Odsłoni ci się kolejny schowek. Uruchom dźwignię, by odsłonić przejście do kopalni. Wyjdź i na końcu korytarza skręć w prawo. Idź dalej, mordując po drodze Topielców. Aktywuj dźwignię na ścianie, która odsłoni tajne przejście do kopalni [naprzeciwko wejścia od schodów]. W korytarzach na lewo od wejścia do kopalni, podejdź do Wrót Piekieł. Odeślij dusze, by Lucyfer dał ci moc latania [będzie ci potrzebna do spenetrowania kopalni].

Kopalnie

Wejdź do Kopalni. Nad przepaściami przelatuj, korzystając z nowo uzyskanej umiejętności. Udaj się prosto do skrzyń i gazomierza. Skręć w prawo, za kopcem ziemi i stosem belek. Idź aż do latarni [możesz pójść w lewo, trafisz w to samo miejsce]. Zabij Przypaleńców, którzy tkwią tu w swoich krzesełkach za wózkami. Skręć w lewo i skieruj się do żelaznych drzwi. Idź prosto i nie daj się czterem Przypaleńcom. Dalej prosto - podleć i znajdź odbiornik telewizyjny. Strzel w podstawę reliefu diabelskiej głowy na ścianie na lewo od ciebie. Wejdziesz do Nekropolii.

Nekropolia

Trzeba ci tu znaleźć cztery talizmany, dzięki którym uzyskasz dostęp do izby tortur, gdzie trzymają Angelinę.
Idź przed siebie, niedaleko i nieco w dole znajdziesz miejsce stałego zapisu gry. Zbieraj wszystkie naboje i medpaki. Wejdź do rozległej, kolistej sali, z której masz dostęp do całej nekropolii.
Skręć w lewo. Koło nagrobnej płyty zabij dwu Zagazowanych. Przejdź przez drzwi i wal prosto przed siebie. W kolejnym pomieszczeniu Kat pokaże ci, gdzie możesz znaleźć jeden z Talizmanów. Weź talizman i wróć do płyty, gdzie pokonałeś dwóch zagazowanych. Idź przed siebie. Znów trzeba ci będzie zabić dwóch Zagazowanych, aż dotrzesz do podwójnych drzwi. Podnieś leżące na ziemi betty do kuszy. Jedne i drugie drzwi wiodą do talizmanu, za którym jest ślepy zaułek. Wracając wejdź w drzwi nieopodal trzech kamiennych stalaktytów [sarkofag]. W pierwszych drzwiach z lewej jeden Zagazowany strzeże Wejścia do Piekła. Załatw go jak Bóg przykazał i weź medpak. Wyjdź kierując się w prawo albo w lewo [w lewo będzie lepiej, bo trafisz na miejsce stałego zapisu gry]. Obie ścieżki wiodą do tej samej sali. Potem dotrzesz do ogromnego pomieszczenia z drewnianym mostem. Jest tu czwarty Talizman. Filmowa Sekwencja pokaże ci, gdzie powinieneś zostawić czwarty talizman. Wyjdź i wróć do nagrobnej płyty - która teraz odsłoniła ci przejście do Katowni. Angelina tkwi na kole tortur, a jej Kat [Jethro] jest niewidzialny, dopóki nie zniszczysz czterech stalaktytów nad nią [są widoczne, kiedy emitują zielone światło]. Uważaj na ciosy topora Jethro [nieustannie się teleportuje!]. Uwolnij Angelinę. Pojawia się Nocny Wu i porywa Devę. O w mordę. W tejże chwili pojawia się Babunia. Zabij ją, by Angelina mogła odzyskać swoją Broń - i Uzi. Zapisz grę, przed opuszczeniem komnaty. Idź drogą, którą ci już objawiono - wróć do drzwi przy trzech stalaktytach. Ale nie spiesz się za bardzo i chroń depczącą ci po piętach Angelinę. Z drugiej strony nie zwlekaj, bo czas jest ograniczony. Wróć do pomieszczenia z mostem i przejdź przez most. Wyjdziesz na otwartą przestrzeń, na cmentarzu.

Akt 3-ci

Cmentarz

Zapisz grę przy pierwszym grobie, na jaki się natkniesz. Obejdź kurhan, próbując otworzyć groby wzdłuż jego boków. Tylko jeden z nich się otworzy i znajdziesz w nim cztery przedmioty: zwierciadła, zegarek, talizmany i monetę. Umieść te przedmioty w odpowiednich grobowcach [na przykład monetę w łapach skąpej damy - jeśli się pomylisz, Dave staje w ogniu]. Z każdego wyjścia wypadają Zombie i gnają do ostatniego grobu, który odwiedziłeś. Nie zapominaj o obronie Angeliny, która może się rozprawić z ograniczoną ilością przeciwników. Przeszukuj też otoczenie kurhanu, zabierając każdą broń i przedmiot, które znajdziesz. Kiedy umieścisz wszystkie cztery przedmioty w odpowiednich miejscach, ukaże się Nocny Wyjec, i - gdy Dave się zbliży - rzuci się do ucieczki przez labirynt. Idź za nim i przeszukuj wszystko, co zdążysz. Po drodze trzeba ci walczyć w Wisielcami. Wal aż wejdziesz do pomieszczenia, gdzie znajdziesz dwie karty papieru i medpak. Dave i konfederaci zostaną przemieszczeni wyżej - nad kurhan.

Kurhan

Zbadaj każdy grób i odpieraj nieustanne ataki. Idź za Angeliną do grobu Huberta Chardota [ale heca! To przecież twórca gry!]. Napis zobaczysz na kamieniu nagrobnym. Kiedy zostaniesz przeniesiony wyżej - dzieje się to automatycznie, jak się ze wszystkim uporasz - Idź dalej, aż na szczyt Kurhanu do Grobowca Gniewy [Tomb of Anger]. Zapisz grę i wejdź do Grobowca. Otwórz Grobowiec [akcja] i przygotuj się na ostateczną konfrontację. Powodzenia! - bo będzie ci potrzebne.

Baca

producent: Capcom/Virgin
platforma: PC/PSX

Część pierwsza

Martian Gothic

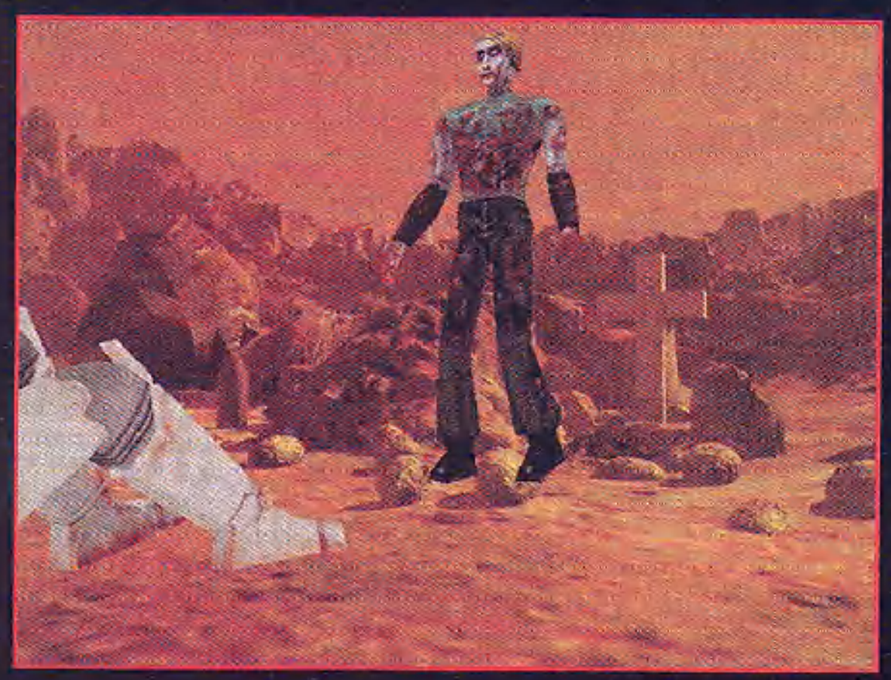
Gra należy do coraz modniejszego ostatnio gatunku Action-Adventure, łącząc w jedno elementy typowej przygodówki i wybijanki. Elementem różniącym ją od innych jest prowadzanie trzech postaci, które ze sobą współpracują. Co prawda, podstawową zasadą, jaką powinni się kierować członkowie ekspedycji, jest "Stay alone, stay alive", niemniej jednak współpraca ułatwia życie przy penetracji marsjańskiej bazy, którą - jak się szybko o tym przekonasz, COŚ nawiedziło.

Grupa naukowców prowadziła tu od roku jakieś badania [odkryto pewną formę życia], a potem nagle wszystko się pokiełbasiło. Do Ziemi dotarło tylko kilka enigmatycznych fragmentów meldunku, z których dowiedziano się, że naukowcy "otworzyli puszkę Pandory.... bzzzzz... ze wszystkim złem starego Marsa...bzzzrbrb... trzeba ich ostrzec... bzzzrrrdrdr....jeśli wyślecie ludzi.... bzzzrrrbipbip... ostrzeżcie ich... bzzbipbipbip.... Przy życiu zostają tylko samotni... bzzzzbipbipbip...inaczej... biiiiiip!"

Wszystko to działo się w sierpniu 2017 roku, a po dziesięciu miesiącach od czasu otrzymania ostatniej transmisji, korporacja Allenby [należała do niej Baza Vita] wysyła trzyosobową grupę, której zadaniem jest wyjaśnienie, co właściwie się stało.

Załoga [Kenzo, Karne i Matlock] ma wedrzeć się do środka przez oddzielne śluzy i trzymać się osobno [STAY ALONE, STAY ALIVE]. Po awaryjnym lądowaniu [na Vita Base wyłączono radionamiernik] w piaskowej burzy, podczas której Kenzo cudem jakoś uratował załogę, stało się jasne, że jedyną szansą na przeżycie jest dostanie się do nawiedzonej bazy i nawiązanie kontaktu z Ziemią.

Zaczynasz jako Karne. Szybko przejdź na postać Kenzo [F2]. Otwórz jego hełm, i, wziąwszy radio, porozum się ze wszystkimi pozostałymi członkami ekspedycji. Podejdź do otwartej szafki [locker] po przeciwległej stro-



nie pomieszczenia i włóż do szafki wszystko, prócz zegarka i radioodbiornika. Przejdź do drzwi naprzeciwko śluzy i otwórz je, a potem wejdź. Jesteś w komorze dekontaminacyjnej [przeprowadza się tu chyba odkażanie, czy co?]. Podejdź nieco ku przodowi i uruchom panel kontrolny. Zdekontaminuj się [cokolwiek by to znaczyło], a potem przejdź przez przeciwległe drzwi.

Usilnie doradzamy, byś rysował mapkę korytarzy, ponieważ możesz się zgubić. Jesteś na korytarzu zwanym Madison Avenue. Przejdź w lewo [w rozumieniu Kenzo], aby się zorientować, że korytarze zostały nazwane po słynnych ulicach na Ziemi. Teraz wykonaj w tył zwrot i przejdź przez przeciwległe drzwi. Natkniesz się na pierwszego nieboszczyka [czy ktoś kiedyś się zastanawiał, kim jest boszczyk?]. Nie pękaj, ten na razie nie wstanie, przejdź mimo i na rozwidleniu korytarzy skręć w lewo.

Obszukaj ciało szefa bazy i weź jego dyktafon, oraz klucz [key tag]. Przesłuchaj nagranie. Potem odwróć się w tył i przejdź przez drzwi, by spotkać pierwszego unoszącego się w powietrzu [pośmiertna lewitacja, czy co?] nieboszczyka. Nie podchodź doń, tylko skręć w prawo i otwórz drzwi, korzystając z klucza szefa bazy. Wejdź i zauważ kolejną denatkę po lewej. Podejdź do niej i weź amunicję [nie przejmuj się, nie sprawisz jej przykrości]. Zauważ komputer. W komputerach możesz dokonywać zapisu gry, jeśli skorzystasz z opcji Martian Mayhem.

Zauważ rury próżniowe [vac tubes], służące do komunikacji i przesyłania drobnych paczek, potem przyjrzyj się zamkniętej szafce przy lewej frontowej ścianie pomieszczenia. I na koniec podejdź do kompa. Komputer żąda identyfikacji głosu - posłuż się w tym celu dyktafonem. Dowiedz się wszystkiego, czego się można dowiedzieć, zapisz grę, a na koniec wybierz opcję kontroli drzwi [door controls] i otwórz komnatę dekontaminacyjną przed Karne'em. Przygotuj się, bo zaraz potem denatka zechce ci zrobić bubu, wobec czego nawet nie czekaj na koniec dialogu [walnij w ES] i od razu daj nura za drzwi.

Włącz teraz do akcji Karne'a.

Przejdź przez drzwi śluzy do komory dekonta... i tak dalej, użyj panelu, by się zdekonta... i tak dalej, a potem wyjdź przez przeciwległe drzwi. Idź korytarzem, aż Karne zauważy, iż jego zegarek się zatrzymał. To bardzo ważne! Idź dalej, aż zauważysz klapę [hatch]. Otwórz ją, używając liczb z twojego zegarka. Weź zieloną plakietkę [green tag] i dopalacz zdrowia [Health Boost - HB]. Włóż tu srebrną kulę i cukierek [wrapper
Skręć w lewo i podejdź do tub. Użyj ich i włóż do środka zieloną plakietkę i wyślij ją wciskając strzałkę UP.

Włącz do akcji Kenzo.

Przejdź przez drzwi znajdujące się w korytarzu przeciwległym do tego, który lewituje Zombie i przejdź też przez następne. Zatrzymaj się przy klapie luku zaraz po przejściu przez następne drzwi i weź HB [tylko wtedy, gdy ucierpiałeś w starciu z Zombim i podleczenie się jest ci potrzebne. Teraz skręć w lewo i idź dalej korytarzem, zatrzymując się, by wziąć odeń klucz MED. A potem idź aż do końca, gdzie powinieneś zobaczyć rurę próżniową. Użyj jej, weź notatkę, którą zrobił Ben Gunn [koniecznie przeczytaj ją teraz!] i wciskając strzałkę DOWN odbierz przesyłkę od Karne'a. Cofnij się korytarzem w głąb i znajdź drzwi, które otwiera zielona plakietka. Otwórz ją i wejdź do sali gimnastycznej.

Pośrodku sali dynda malowniczo jakaś dama. Na prawo masz hopper [z którego jednak spuszczono powietrze], potem przejdź w lewo, otwórz rower [bike] i weź pas przekładni [drive belt]. Potem zbadaj ciało samobójczyni i weź dyktafon [recorder] i kolejną zieloną plakietkę. Sporo tej zieleni.

Wróć do tuby próżniowej i poślij plakietkę Karne'owe. Włącz do akcji Karne'a. Wyjmij z tuby zieloną plakietkę, wróć do pierwszych drzwi na tym korytarzu i otwórz je, korzystając z plakietki.

Zwróć uwagę na slajdy, wyświetlane na ścianie. Podejdź w lewo i otwórz pozytywkę [music box]. Weź klucz i zapamiętaj odtwarzaną melodię. Podejdź do stołu i weź bioskaner i pop gun. Teraz podejdź ostrożnie do nieboszczyka przed projektorem. Jak najszybciej przeszukaj go, weź jego zieloną plakietkę [green tag], a potem w tył zwrot i w nogi. Kiedy znajdziesz się za drzwiami, możesz westchnąć UFFF!

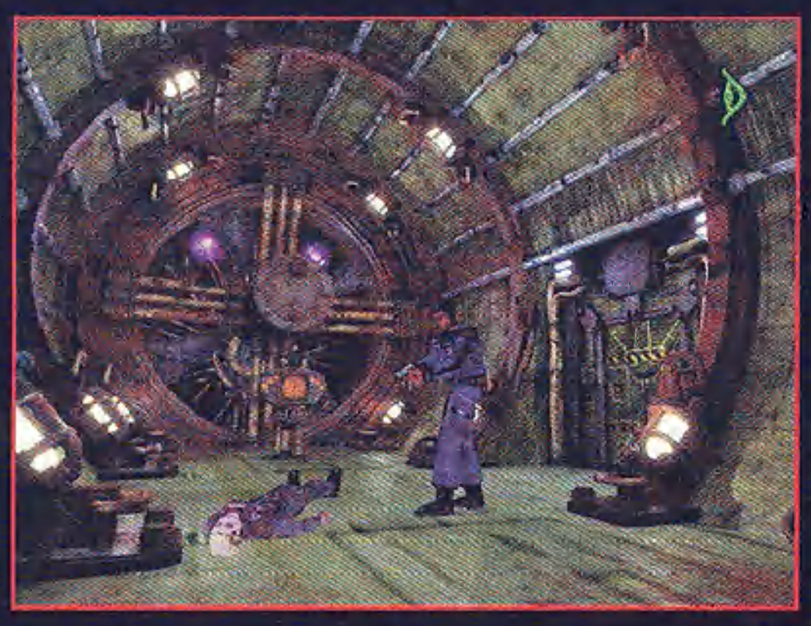
Znalazłszy się za drzwiami, wróć do klapy [hatch] i włóż do niej pop gun i magnetyczne urządzenie kontrolne [magnetic checker device]. Podejdź do rury próżniowej i daj Kenzo zieloną plakietkę. Jako Kenzo weź plakietkę i użyj jej na drzwiach po prawej stronie od rur.

Trafisz do toalet. Śmierdzi tu nielicho, i owszem. Podejdź do nieboszczyka i weź odeń wszystko [szczoteczkę wibracyjną (vibrobrush), purpurową plakietkę i kod (Pass code)]. Potem podejdź do drugiego nieboszczyka i skręć w głąb, do szafek. Podejdź do szafek i, otworzywszy je, weź zieloną plakietkę i plakietkę do sypialni nr 2 [dorm 2 tag]. Wyjdź i poślij Vibrabrush i purpurowa plakietkę do Karne'a.

Karne. Odbierz obie przesyłki. Włóż vibrabrush za klapę [hatch] i, przy pomocy purpurowej plakietki, otwórz bibliotekę. Podejdź do biurka i otwórz je kluczem znale-

zionym w pozytywce. Weź ze środka niebieski klucz i podejdź do komputera. Możesz tu zapisać grę. Przeczytaj raporty w plikach miejscowych. I wyjdź. Nie pękaj, zombie wstanie, ale jesteś już u drzwi, więc wyskakuj na zewnątrz.
Włóż wszystko zbędne do luku [hatch] - jeśli brak w nim miejsca, możesz wrócić do śluzy i skorzystać z szafki. Skieruj się na koniec korytarza do drzwi z cyfrowym zamkiem. Użyj kodu, jaki Kenzo znalazł w łazience i wejdź do arboretum [oranżerii].

Przejdź w prawo i obszukaj samobójcę, pamiętając o

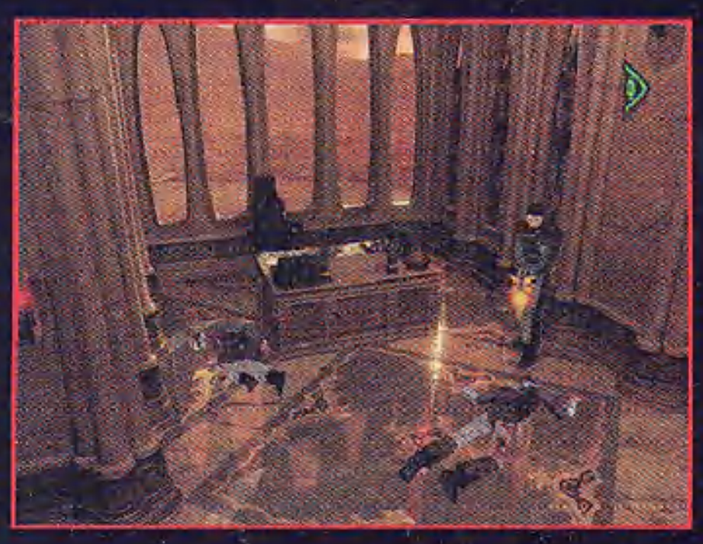


tym, by przeczytać jego zapiski [note]. Weź notatkę o znalezionym przez poprzedników ołtarzu. Kiedy ruszysz, by odejść, samobójec rzuci się na ciebie. Po prostu rób uniki i podbiegnij do miejsca, gdzie siedział. Ktoś tu zostawił swoją broń. Podnieś ją i znów omiń niemilca łukiem wokół fontanny. Gdy natkniesz się na następnego zombie, zabij go pięcioma strzałami i obszukaj jego ciało, by znaleźć kolejne Piccilo Gun [dla Kenzo] i jego dyktafon. W tym dyktafonie jest hasło, przy pomocy którego możesz uwolnić Matlock.

Spróbuj ruszyć ku drugiemu wyjściu i pojawi się nowy niemilec, Trimorph. Zerknij nań tylko i wróć do rury próżniowej, ostrożnie, bo teraz może się ocknąć jakiś nowy zombie. W razie czego zastrzel go i poślij zapasową broń [którą niedawno zdobyłeś] do Kenzo. Cofnij się, aż do swojej śluzy i uaktywnij Kenzo. Powód wycofania się jest dość prosty - choć ty nie zajmujesz się swoimi postaciami, czas mija, i gdy jakiś zombie się ocknie, może ci schrupać kogoś z trójki, a ty dowiesz się o tym poniewczasie.

Kenzo. Każ mu wziąć broń [amunicję kazaliśmy ci zdobyć wcześniej] i wróć do biura szefa. Niemiły Zombie [samica], teraz bez wahania rozwal go z nowej broni i użyj kompa. Wejdź w pliki Door Control i wprowadź kod z dyktafonu, który znalazł Kenzo. Nareszcie uwolnisz Matlock. Wyprowadź Kenzo na korytarz i włącz Matlock. Hurra! Nareszcie na coś przyda się blondynka!

Jako Matlock przeszukaj szafkę w śluzie i weź broń oraz amunicję, tej nigdy nie za wiele. Zostaw tu swoją fotkę [picture], zapas znanej powszechnie trucizny [nicotine patch] i soczewki kontaktowe [contact lense]. Przejdź przez drzwi, uruchom panel kontrolny, zdekontaminuj



się jak należy i przejdź przez następne drzwi. Potem skieruj się w tunel na prawo od Matlock i przeszukaj nieboszczyka, by zdobyć skarabeusza [scarab].

Przejdź w tunel po przeciwległej stronie ekranu - jeśli grasz wedle mapy, to ten tunel prowadzi do Picadilly Circus. Kiedy znajdziesz się przy klapie [hatch], wyjmij z niej notkę opisującą zdradzieckie wydarzenia i piłę [hacksaw]. Przejdź do "osi" laboratoryjnej i przeszukaj ciało. Uzyskasz dyktafon [recorder] i plakietkę do pobliskich drzwi, oraz zapalniczkę [lighter]. Wejdź i, nie bawiąc się niczym, prześlij piłę do Karne'a.

Karne. Cofnij się do rur próżniowych, pozbywając się [lub unikając] Zombich. Weź piłę i wejdź do oranżerii. Tym razem przejdź w lewo ku schowkom [sheds]. Zombie, którego zalatwiłeś, uaktywni się ponownie, ułóż go więc znów do spoczynku i używszy piły otwórz kłódkę [padlock] i weź rozpylacz chwastobój [weed sprayer].

Wróć do rur próżniowych i, otworzywszy rozpylacz, wyjmij zeń ładunek [cartridge], a potem poślij ładunek Matlock, razem z piłą i dwiema niebieskimi plakietkami. Przełącz się na Kenzo.

Kenzo. Wbiegnij do biura dyrekcji, rozwal ponownie Martwiaczkę [tę, która ocknęła się wcześniej], wyjmij z rur piłę i dodaj klucz MED. Do wszystkiego, co trzeba posłać do Matlock. Wybiegnij na korytarz i przełącz się na Matlock.

Niech Matlock wyjmie z rury WSZYSTKO, a potem się odwróci, by umieścić Cartridge w chemicznym mieszaczu [chemical combiner]. Każ jej podejść do komputera i wybrać opcję Chemical Combiner. Wybierz kwas chlorowy [Hydrochloric Acid]. Dokonawszy tego, wetknij cartridge w tubę, by wysłać go do Karne'a. Miejmy nadzieję, że wszystkiego dokonałeś w porę, by uratować Karne'a, który musi się rozprawić ze sporą liczbą Zombich.

Szybko włącz do akcji Karne'a, weź cartridge, otwórz chwastobójczy rozpylacz i wetknij weń cartridge. Przebiegnij szybko przez oranżerię, unikając Zombich i przebij się do przedpokoju komory recyklingu. Podejdź nieco ku przodowi - ale nie za daleko [Trimorph!] i użyj rozpylacza. Wejdź i, zanim przejdziesz dalej, weź respirator oraz pompkę do roweru. UWAGA! Następna sekwencja ma 5-minutowy limit czasu. Jeśli się nie sprawisz dostatecznie szybko, Karne padnie trupem z braku tlenu. Podbiegnij do nieboszczyka i weź gwoździownicę [nail gun] i amunicję. Przy pomocy gwoździownicy załatw atakujące cię kraby [wejdź w Combat Mode i raz klepnij Lewy CTRL, by celować w dół, a potem raz jeszcze, by strzelić]. To powinno powstrzymać nachalne stawonogi.

Weź w łapę twoją główną spluwę i podejdź do komputera. Wejdź w opcję Recycle i popatrz, jak się wyłącza wentylator. Odwróć się na chwilę, by załatwić kolejnego nachalca, a potem wespnij się [z lewej] do wentylatora. Oczyść powietrzne filtry szczotką wibracyjną [vibrobrusch]. Wróć do kompa i ponownie wybierz opcję recycle. No, udało się, zanim zabrakło ci powietrza.

Zanim stąd wyjdziesz, wróć do nieboszczyka [powinien jeszcze leżeć spokojnie] i weź natłuszczoną szmatę [oily rag]. Wróć do rur próżniowych i wyślij szmatkę [dla Matlock], razem z pompką i respiratorem [dla Kenzo]. Wróć do śluzy, zatrzymaj się, by wziąć broń [pop gun] i próbnik [checker] z szafki.

Zechciej mieć na uwadze, że te krabowate będą teraz łaziły po korytarzach. Bulwar St.Michel jest chyba jedynym miejscem, gdzie się nie pokazują, więc na razie niech Kenzo tam zostanie.

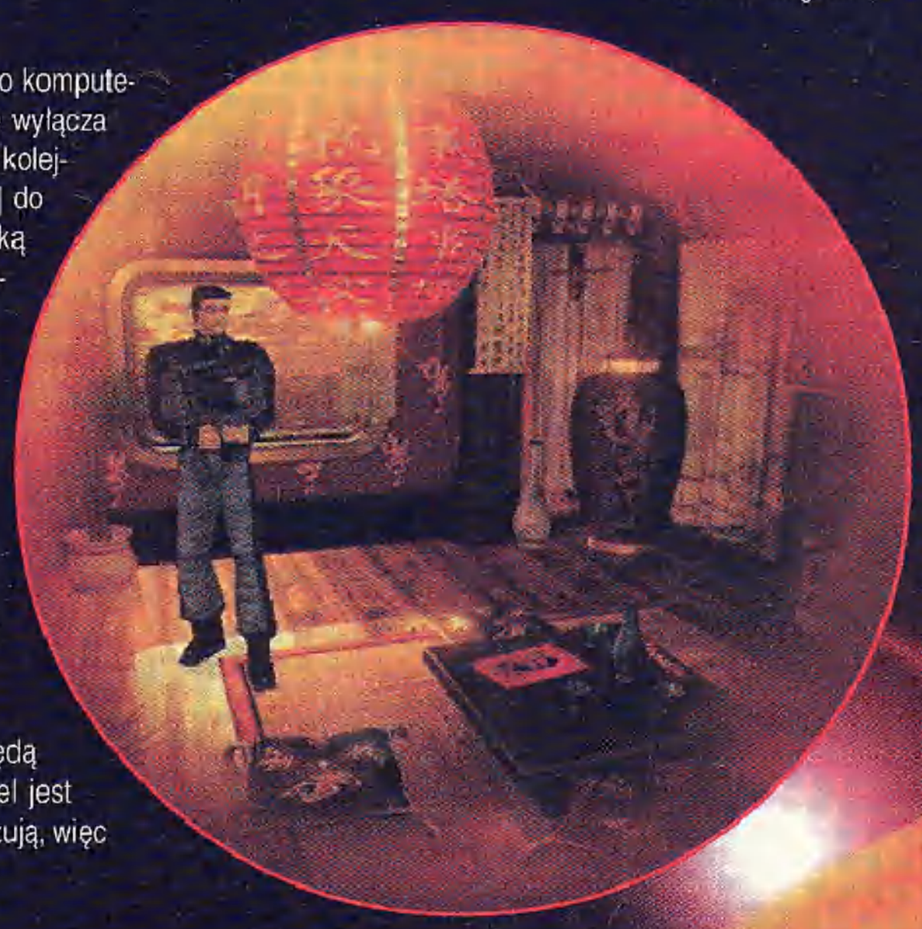
Uruchom Matlock. Wyjmij z tuby szmatkę, a potem każ dziewczynie przedostać się na zewnątrz ChemLab, zastanawiając się po drodze, dlaczego nikt jej nie powiedział, że Martwi tak naprawdę wcale Martwi nie są? Zrób unik i przejdź ku drzwiom po przeciwległej stronie pomieszczenia, otwierając je jedną z błękitnych plakietek. Przeszukaj ciało pośrodku odkażalni [disinfection room], zabierając żółty klucz i dyktafon. Przesłuchawszy taśmę dyktafonu, uzyskasz wskazówki dotyczące otwarcia śluzy nr 2 [Airlock 2].
Podejdź do ostatnich drzwi. Przejdź ku śluzie [airlock] i zbadaj te drzwi. Nie bardzo wiadomo, czemu Matlock ma je otworzyć [ja bym nie otwierał]. Otwórz je, używając klucza do MedLab. Teraz, posługując się ekstraktorem [chemical extractor], możesz zrobić wzmacniacze [boosts] i odtrutki [anti-tox] z rozmaitych, znajdowanych tu i ówdzie roślin.

Użyj rury [vac tube] i dodaj do zagrabionych rzeczy klucz do biurka [desk key powinien być albo w szafce w MedLab, albo w ChemLab]. Wyjdź na zewnątrz, by rozwalić [wreszcie!] nieboszczyka.
Wróć do Laboratorium Chemicznego i weź panel odbiorczy [receptor panel] i flaszkę. Włóż flaszkę do syntezatora [chemical combiner] i napełnij ją nitrogliceryną. Teraz bardzo ostrożnie [nie biegiem!] wróć na Times Square. Dotarłszy na miejsce, przejdź korytarzem mniej więcej do połowy odległości od śluzy. Teraz użyj szmaty na przewodach [wire], a potem dodaj do tego flaszkę. Podpal szmatę zapalniczką i natychmiast się wycofaj - tym razem biegiem! Jeśli będziesz dostatecznie szybki, unikniesz śmierci. Teraz możesz przejść do rejonu zasilania odbiorników [receptor power area].
Przejdź do Kenzo. Wróć do łazienki z piłą - przy odrobinie szczęścia uda ci się tam dostać bez kłopotów [może zarobisz kilka "gryzów" w kark, ale to można zaleczyć]. Znalazłszy się wewnątrz, rozpiłuj nieboszczyka przy prysznicach. Wybiegnij szybko, zanim drugi zombie uwinie się ze swoim posiłkiem. Weź pompkę do roweru, respirator, i klucz z rury, a uciętą rękę prześlij Matlock. Wróć na Bulwar St. Michel i zatrzymaj się przed drzwiami do biura szefa [directors room].

Włącz do akcji Matlock. Wyjmij z tuby rękę [w stacji zasilania] i użyj jej przy komputerze, do opuszczenia odbiornika [receptor]. Przejdź na drugą stronę receptora i włóż doń zapasowy panel [spare panel]. Wróć na drugą stronę i podnieś ramię. Mocy przybywa - choć niektóre ogniwa pójdą z dymem. Trzeba ci szybko się stąd wynosić, bo Zombie nie podziela twojej radości wynikającej z przywrócenia części zasilania w bazie.
Wróć na Picadilly Circus i otwórz ostatnie drzwi. Podejdź do śluzy i zbadaj drzwi...

cdn

El General Magnifico



producent: Capcom/Virgin
platforma: PC/PSX

Settlers 3 Misja Amazonek

Ten tytuł znany jest chyba wszystkim miłośnikom gier komputerowych. Ukazanie się pierwszej jego części - jeszcze za czasów Amigi - wywołało niemałą rewolucję. Od tego czasu gra cały czas ulega zmianom, ukazują się kolejne jej części i dodatki zawierające nowe misje. Ostatnimi czasy trzecią część Settlersów mamy okazję zakupić w wersji zlokalizowanej. Podobnie jest z najnowszym dodatkiem, którego wszystkie misje omawiamy poniżej...

Kampania Amazonek

Misja 1 - Intruzi

Warunki zwycięstwa: Zniszczenie osady Egipcjan
Warunki porażki: Kompletne zniszczenie Twojej kolonii
Sytuacja: Ci panowie na północy nie mają nic do roboty na naszej wyspie. Musimy ich stamtąd wykopać, ale najpierw potrzebujemy trochę miejsca na osiedlenie się.
Raport Heliosa: Chcąc czy nie, Horus stanie się pierwszą ofiarą potęgi Amazonek. Jego Egipcjanie nieopatrznie osiedlili się na głównej wyspie Amazonek i kochana Q'Nqura rozwieje wszelkie wątpliwości dotyczące pokojowej koegzystencji. Penthesilea wygoni Egipcjan za wszelką cenę i Horus zapłaci za swoich ludzi.

Twoja początkowa pozycja leży na południowym końcu wyspy. Z tego miejsca powinieneś rozwijać się w następujący sposób:

Zacznij od wybudowania średniej rezydencji na łąkach porastających wschodni półwysep. Następnie postaw trzy domy drwali, tartak i dwa domy kamieniarzy. Gdy pierwsi osadnicy opuszczą rezydencję, powinieneś ustawić ilość tragarzy na 35%. Reszta nowych osadników zostanie zmieniona w pionierów. W tym samym czasie możesz zacząć budowanie drugiej średniej rezydencji. Niech pionierzy zajmą się rozszerzaniem twojego terytorium tak, aby znalazły się na jego obszarze wzgórza przy północno-zachodniej granicy. Geologowie odkryją tam złoża rudy żelaza i węgiel (jak widać na mapie). Zbuduj kilka kopalń, hut oraz warsztat zbrojmistrza i kowala. Najlepszym miejscem na postawienie tych budynków jest górna połowa twojego terytorium.

Zaraz po zbudowaniu drugiej rezydencji, zamień większość osadników w pionierów i kontynuuj rozszerzanie kolonii. Całe południowe wybrzeże jest pełne ryb, także nie będziesz miał problemów z produkcją żywności. Teraz przyszedł czas na zbudowanie pierwszej dużej rezydencji.

Kolejne budynki, które powinieneś postawić, to dwie chaty bartników i mała świątynia - na dużą przyjdzie czas później. Na małym półwyspie, sięgającym na zachód, postaw chatę leśniczego oraz trzy chaty pszczelarzy.

Powinno też wystarczyć tu miejsca na dwie farmy, młyn i piekarnię. Nie zapomnij też o zbudowaniu dwóch wodociągów, których będziesz potrzebować.

Teraz jesteś gotowy na dalsze poszerzanie swojego terytorium, aż obejmiesz nim duże wzgórze w kształcie serca leżące na północy. Tutaj znajdziesz trochę potrzebnych ci minerałów. Zbuduj dwie kopalnie siarki, dwie kopalnie kamieni szlachetnych i dwa laboratoria alchemiczne.

Dokonaj promocji swoich żołnierzy. W tej misji (wersja 1.51 lub wyższa) nie będziesz potrzebował łuczników dla obrony. Na początku rekrutuj 50% łuczników i 50% włóczników, później tylko włóczników i rycerzy.
W zasadzie jesteś gotowy, rozpocznij atak, a przeciwnik nie powinien stanowić problemu.

Misja 2 - Znikąd

Warunki zwycięstwa: Skolonizowanie wyspy i wyrzucenie z niej Rzymian
Warunki porażki: Całkowite zniszczenie Twojej kolonii
Sytuacja: Wysunięty patrol zostawił w dwóch miejscach zaopatrzenie dla nas. Z jego pomocą powinniśmy stworzyć przyczółek. Rzymianie na tej wyspie wpierali Egipcjan chcących okupować naszą wyspę. Teraz będą musieli za to zapłacić.
Raport Heliosa: Po załatwieniu sprawy na rodzinnej wyspie, Penthesilea poprowadziła Amazonki do ataku. Doradzałem Q'nqura, aby powstrzymała swoje oddziały i zostawiła w spokoju moich starych znajomych, ale ona nie kiwnęła nawet palcem. Na rzymskiej wyspie zwiadowcy zdążyli już ukryć w dwóch miejscach narzędzia i materiały niezbędne do budowy osad, więc Jupiter szybko poczuje żądło amazonek.

Na początku tej misji twoi ludzie znajdują się na statku transportowym na południowym zachodzie. Musisz teraz podjąć najważniejszą decyzję, czyli gdzie się osiedlić? Posiadasz na starcie dwie wieże i masz dwa terytoria do wyboru, możesz też z nich całkowicie zrezygnować. Pozwól, że ci pomożemy w podjęciu tej decyzji.

Jeśli chodzi o materiały niezbędne do osadnictwa, obydwa obszary startowe oferują niemal identyczne warunki. Jednakże pozycja (B) jest łatwiejsza do obrony i posiada jedną wieżę więcej, dlatego lepiej zacząć właśnie tam.

Skieruj swój statek transportowy do dużej zatoki (1) na zachodnim wybrzeżu, gdzie będziesz mógł wyładować na ląd żołnierzy i pionierów. Stąd osadnicy pójdą przez wzgórza na piechotę, aż dotrą do dwóch bliźniaczych wież (B).

Można również zacząć na północny wschód od zatoki (A). Możesz też próbować rozwinąć osady w obu tych miejscach. Pomimo tego, że obrona dwóch kolonii jest zdecydowanie trudniejsza, sprawa jest możliwa do zrealizowania.

Promuj swoich żołnierzy do najwyższych rang i zaatakuj przeciwnika, mając co najmniej dwieście amazonek. Możesz zaryzykować frontalny atak, używając Gong, jeśli chcesz, ale nie jest to konieczne. Jeśli opór będzie silniejszy niż tego oczekiwałeś, możesz przerzucić część swoich sił drogą morską na tyły przeciwnika i zaatakować go z dwóch stron.

Obrona: Klasyczna kombinacja dużych w pełni obsadzonych wież z czekającą w pobliżu piechotą powinna być dobrym pomysłem.

Problem: Nie mogę znaleźć żadnych narzędzi!

Narzędzia są dostępne w obu obszarach (tzn. (A) i (B)), ale są rozrzucone wkoło, niektóre dość daleko. Używaj pionierów, aby odnaleźć narzędzia i pozwolić tragarzom dostarczyć je do osad.

Problem: Jedna z moich osad zawsze robi się za ciasna!

Nie potrzebujesz wież w obu obszarach. W jednym z nich możesz z nich zrezygnować i kosztem miejsca przez nie zajmowanego rozszerzyć terytorium dostępne dla osadników.

Misja 3 - Jaskinia Ch'ih-Yu

Warunki zwycięstwa: Doprowadzić pięciu żołnierzy z kondycją co najmniej 77% do świętego wzgórza w środku zamkniętego obszaru
Warunki porażki: Całkowite zniszczenie Twojej kolonii
Sytuacja: Po wyjaśnieniu sytuacji z Rzymianami i Egipcjanami przyszedł czas, aby Azjaci poczuli, co oznacza bycie mężczyzną. Dobrze chronione wzgórze jest poświęcone jednemu z ich bóstw, Ch'ih-Yu. Trzeba zmie-

nić tę sytuację i nie pozostawić nawet jednego drzewa na tym wzgórzu.
Raport Heliosa: Ch'ih-Yu zawsze był nieco... powolny, w zasadzie to jeden z milszych bogów, jednak na jego nieszczęście nie udało mu się zauważyć batów, jakie dostali Jupiter i Horus. Przegapił moment, gdy Q'nqura rozkazała Penthesilei zdobycie jednej z jego jaskiń znajdującej się na świętym wzgórzu otoczonym górami. Penthesilea wybudowała mały posterunek w pobliżu wzgórza, jednak jego rozwój został zahamowany przez brak materiałów budowlanych w pobliżu. Szybko okazało się, że Amazonki stały się celem dla armii Azjatów i gniewu Ch'ih-Yu, który wcześniej czy później wybuchnie. Jednak uśmiech Q'nqura zdradza, że Amazonki nie odkryły jeszcze wszystkich kart.

Twoja główna kolonia jest zlokalizowana na końcu 'strzałki' - na północnym wschodzie. Masz również małą osadę wśród wzgórz na południowym wschodzie.

Nie panikuj, jeśli nie znajdziesz żadnych narzędzi w swojej głównej kolonii - nie ma ich tam na początku misji. Posiadasz za to trzy huty żelaza, które możesz odpowiednio wykorzystać. Aby uniknąć niespodziewanych ataków, zlikwiduj wszystkie swoje wieże na północy. Masz godzinę czasu, zanim przeciwnik przedrze się przez śniegi.

Na początku skoncentruj się na rozbudowie przemysłu budując co najmniej sześć chata drwala, dwie leśniczówki, dwa tartaki i dodatkową chatę kamieniarza.

Wschodnia część 'strzałki' jest dobrym miejscem na zbudowanie czterech lub pięciu domów pszczelarza. Będziesz także potrzebował trzech domów miodziarza, wodociągów, dwóch małych świątyń i jednej dużej świątyni.

Na południu możesz uruchomić wydobycie, budując dwie kopalnie złota, dwie kopalnie węgla i dwa piece przetapiające złoto. Następnie powinieneś przekształcić część tragarzy w pionierów, aby nieco powiększyć swoją kolonię.

W międzyczasie powinieneś posiadać dwa magazyny wypełnione drzewem i kamieniami. Umieść jednego z kapłanów w środku magazyny i użyj czaru, aby przetransportować dobra do kolonii na południu, gdzie będziesz mógł rozpocząć rozbudowę.

Najwyższy czas, aby zacząć produkcję żywności na północy (ryby i chleb). Możesz ją transportować do południowej kolonii z pomocą kapłanów.

Zbuduj dwie kopalnie żelaza i dwie kopalnie węgla, a następnie przeprowadź rekrutację pięciu żołnierzy. Wbij sobie do głowy, że musisz trzymać trochę złota w zapasie, aby żołnierze mogli osiągnąć sprawność bojową rzędu 77%.

Teraz wystarczy umieścić wojowników w kamiennym kręgu. Nie powinno być problemu z dotarciem tam w ciągu godziny.

Uwaga: Możesz używać czaru 'Dary z Niebios'. Oszczędzi Ci to nieco czasu w zdobywaniu niezbędnych surowców.

Misja 4 - Gongi

Warunki zwycięstwa: Pokonanie trzystu pięćdziesięciu żołnierzy wroga
Warunki porażki: Całkowite zniszczenie Twojej kolonii
Sytuacja: Nie ma żadnych złudzeń, mamy do czynienia z dżentelmenami. Sprzymierzenie samców chce zniszczyć jedną z naszych kolonii z pomocą ogromnej armii. Trzech na jednego i znów musimy im pokazać, że próbują ugryźć więcej, niż są w stanie przełknąć.
Raport Heliosa: Moi starzy przyjaciele w końcu utworzyli przymierze i mają zamiar zakończyć sprawę raz na zawsze jednym potężnym uderzeniem. Jednak Penthesilea nie jest jedynie pionkiem Q'nqura; jest również córką Priama, króla Troi. Jej obrońcy są silni i chociaż wiele jeszcze zostało do zrobienia, atak samców jest oczekiwany z utęsknieniem.
Twoim celem w tej misji jest zabicie jak największej ilości żołnierzy wroga i rzecz jasna przetrwanie.

Dwa kluczowe miejsca w tej misji to przejścia (1 i 2). Są dobrze chronione przed bezpośrednimi atakami, dzięki strumieniom utrudniającym poruszanie się. Twoi przeciwnicy muszą najpierw przejść wąskim przejściem i zaatakować wieże. Pozwala to twoim łucznikom na przerzedzenie ich szeregów. W późniejszym etapie misji możesz wykorzystać to miejsce jeszcze lepiej, budując tu dodatkowe wieże. Umieść swoich żołnierzy (szczególnie łuczników) za strumieniami, dzięki temu przeciwnik poniesie maksymalne straty zanim do nich dotrze.

Na początku będziesz stawiał czoła armii znacznie przewyższającej liczebnie twoje siły. Każdy żołnierz jest ważny, więc nie używaj ich w charakterze mięsa armatniego. Staraj się wykorzystywać lekarzy w jak najbardziej efektywny sposób.

Bardzo istotne jest, abyś ciągle rekrutował nowych żołnierzy, będziesz cały czas atakowany i cały czas twoi żołnierze będą ginąć.

Głównym problemem w tej misji jest odległość do wzgórza na wschodzie, nad którym musisz szybko uzyskać kontrolę. Aby rekrutować nowych żołnierzy, będziesz potrzebował minerałów, jeśli ich nie zdobędziesz, przeciwnik szybko zmiecie cię z powierzchni ziemi.

Używając pionierów, połącz jak najszybciej swoje kolonie. Upewnij się, że budynki, które produkują rzeczy potrzebne w innym miejscu budujesz jak najbliżej miejsca przeznaczenia - pozwoli Ci to skrócić czas potrzebny na transport. Zbuduj huty żelaza i budynki produkujące żywność w pobliżu wzgórz, aby kopalnie mogły być zaopatrywane szybko, dzięki czemu będą sprawnie pracować.

Problem: Gdzie mogę znaleźć dobre łowiska?

Jest w tej misji kilka miejsc dobrych do połowu ryb: wzdłuż wybrzeża (3, 4 i 6) oraz w jeziorze (5).

Problem: Przeciwnicy dostają się w głąb mojego terytorium i próbują przejąć moje wieże!

Zlikwiduj wszystkie wieże w środku twojej kolonii i pozostaw tylko te koło wspomnianych wcześniej przejść - możesz (a nawet powinieneś) zbudować tam kilka dodatkowych wież. Jedynie mała wieża otoczona wodą, leżąca na południe od zachodniego przejścia (1), może pozostać, gdyż jest łatwa do obrony. Bądź jednak ostrożny - przeciwnik będzie często próbował przejąć to miejsce.

Misja 5 - Barking up the wrong tree

Warunki zwycięstwa: Zdobądź trochę czasu, niszcząc ekonomię wroga za pomocą gongów. Następnie zniszcz przeciwnika.
Warunki porażki: Kompletne zniszczenie Twojej kolonii
Sytuacja: Po odparciu nagłego ataku sił przeciwnika, przystępujemy do kontrofensywy. Azjaci, którzy wyglądali na słabych na pierwszy rzut oka okazali się nadspodziewanie silni jak na mężczyzn. Jednak mają słaby

punkt - las - i tam skoncentrujemy nasze wysiłki.
Raport Heliosa: Zaczynam czuć się winny z powodu moich starych przyjaciół, jednak cóż mogę uczynić? Nawet jeśli Q'nqura nie zawsze walczy czysto, nadal jest moją córką.

Moi przyjaciele zdobyli dzięki Ch'ih-Yu - nie docenionemu przez moją córkę - pewną przewagę. Udało im się bowiem stworzyć dużą osadę, która wkrótce może stać się zagrożeniem dla Amazonek. Penthesilea będzie musiała użyć wszystkich swoich umiejętności, aby zlikwidować to zagrożenie.
Twoja początkowa lokalizacja to północno-wschodnia część lądu.

Misję możesz zacząć na dwa sposoby:
Pierwszy zaczynasz rzucając z pomocą kapłanów czar 'Rozwianie Mgieł'.

Następnie wysyłasz gongi w miejsce, gdzie twój przeciwnik produkuje drewno - na zachód od swoich siedzib (znajdziesz to miejsce na mapie w grze lub na minimapce powyżej). Sprowadź żołnierzy do swojej kolonii, aby lepiej ją chronić. Gdy tylko gongi dotrą na miejsce, możesz wysłać jednego na zachodnie wybrzeże, drugiego na południe, a trzeci niech zacznie pracę nad pobliskimi budynkami. Dwudziestu czterech żołnierzy przeciwnika przybędzie tu zbyt późno, aby ci przeszkodzić.

W międzyczasie na północy powinieneś zbudować dwie wieże, aby uzyskać dostęp do złóż kamienia. Istotne jest również abyś jak najszybciej uruchomił produkcję drewna (co najmniej sześć domów drwali, dwie leśniczówki i dwa tartaki). Musisz również zbudować dwie chaty kamieniarza.

Druga możliwość jest znacznie prostsza. Musisz zebrać wszystkich swoich żołnierzy i inną siłę bojową i spróbować szczęścia w walce. W tym wypadku przeciwnik prawdopodobnie zaatakuje wcześniej.

Wzgórze na południe od twojej kolonii powinno zaopatrzyć cię we wszystkie minerały których będziesz potrzebował. Jeśli będziesz w stanie rozszerzyć swoje terytorium na dwa kolejne wzgórza, sprawy powinny potoczyć się jeszcze szybciej.

Na wzgórzach znajdują się pokłady siarki i kamieni szlachetnych, a to oznacza, że po zbudowaniu laboratorium alchemicznego będziesz mógł produkować stal i złoto.

Teraz możesz zacząć produkować broń na serio. W początkowej fazie powinieneś produkować więcej łuków; później przerzuć się na włócznie i miecze.

Dobrze jest również zbudować jeden lub dwa gongi. Będziesz mógł wtedy zniszczyć pierwszy szereg wież, nie tracąc ludzi pod ciężkim ostrzałem.

Możesz poczekać aż będziesz posiadał sporą armię lub próbować atakować wcześniej małymi oddziałami. Łatwiej osiągnąć zwycięstwo, atakując obydwoma przejściami prowadzącymi na południe.

Misja 6 - Iron Age

Warunki zwycięstwa: Zebranie trzydziestu żołnierzy najwyższej rangi z wartością bojową 100%.
Warunki porażki: Całkowite zniszczenie Twojej kolonii.
Sytuacja: Zaczyna nam brakować żelaza i węgla, ale możemy sobie z tym poradzić tak samo, jak daliśmy radę tchórzliwym Rzymianom i Egipcjanom. Nic nie zatrzyma nas przed oczyszczeniem naszej wyspy z mężczyzn.
Raport Heliosa: Marsz Penthesilei został spowolniony, ale nie zatrzymany. W czasie, gdy starła się z Azjatami, Rzymianie i Egipcjanie osiedlili się na kolejnej wyspie wykorzystując spokój, aby się umocnić i zabezpieczyć wszystkie dostępne zasoby.

Wiem, że Q'nqura nie podda się łatwo. Dopóki mężczyźni nie zostaną złamani i zniszczeni, jej zwycięstwo nie będzie kompletne. Jednak po raz pierwszy, odkąd Amazonki zabrały się do roboty, zastanawiam się, jak sobie dadzą radę z moimi starymi znajomymi.

W tej misji nie jest istotne to, jak szybko możesz zorganizować pierwsze ataki, bardziej liczy się szybkość, z jaką będziesz rekrutować żołnierzy do obrony swoich 'granic'.

Zacznij od wybudowania trzech domów drwali, dwóch leśniczówek, tartaku i chaty kamieniarza. Następnie postaw średnią rezydencję i powtórz tę samą sekwencję jeszcze raz.

Z pomocą pionierów próbuj poszerzać swoje terytorium w jak największym stopniu w kierunku środka mapy, gdzie znajdują się wzgórza kryjące cenne zasoby. Najlepiej będzie, jeśli zmienisz 30 osadników w pionierów.

Następnie zbuduj kolejną rezydencję tym razem dużą, a następnie każ geologom poszperać w pobliskich wzgórzach.

Ponieważ znajdziesz stosunkowo niewiele żelaza i węgla, powinieneś zbudować kopalnie siarki, kopalnie kamieni szlachetnych i laboratoria alchemiczne, jeden lub więcej magazynów (na złoto), kopalnie węgla, huty żelaza works i rzecz jasna baraki.

Potrzeby żywieniowe górników zaspokoisz miodem dla kopiących siarkę i rybami dla pozostałych.

Mając cztery domy pszczelarza i dwa domy miodziarza, promocje twoich żołnierzy będą przebiegały dość szybko.

Teraz wszystko jest kwestią przetrzymania do momentu, gdy sprawność bojowa twoich żołnierzy osiągnie 100%.

Od czasu do czasu będziesz atakowany, ale powinieneś odeprzeć ataki bez większych problemów.

Misja 7 - Ill at ease

Warunki zwycięstwa: Wyprodukowanie pięciuset jednostek manna. Zniszczenie dużej świątyni leżącej na półwyspie otoczonym wzgórzami.
Warunki porażki: Całkowite zniszczenie Twojej kolonii
Sytuacja: Mężczyźni stają się nerwowi i chwytają się niezbyt honorowych sposobów. Nie potrzebujemy drzew, aby zdobyć potrzebne nam materiały budowlane. Magazyny Azjatów są pełne rzeczy nam potrzebnych. Gdy tylko uzyskamy pomoc Q'nqura w zdobyciu drzew, będziemy mieli małą niespodziankę dla Ch'ih-Yu i jego śmiesznej świątyni.

Raport Heliosa: Ch'ih-Yu przemówił swoim ognistym głosem i jego przemowa była dość przekonująca. Dzięki niemu Amazonki straciły w czasie transportu statkami wszystkie swoje sadzonki i leśniczych.

Nagle okazało się, że brak drzew na polu walki stał się dokuczliwy, jednak nie wystraszyło to Penthesilei. Nie ma wystarczającej ilości drzew i manna dla 'Pożar Lasu'? W takim razie sadzonki trzeba zdobyć z innego źródła. Rzecz jasna Azjaci nie pozbędą się ich zbyt chętnie.

Ch'ih-Yu otwarcie opowiedział się przeciwko Q'nqura i jej armii, i oczywiście zapłaci za to. Jednak na razie Amazonki muszą być ostrożne, gdyż to Azjaci mają przewagę.

Pierwsza rzecz, którą powinieneś uczynić, to zabranie wszystkich swoich żołnierzy i pionierów z południowego zachodu (1) do kolonii na południowym wschodzie. Dzięki temu rozbudowa infrastruktury oraz obrona kolonii stanie się dużo łatwiejsza.

Twoje wysiłki, by rozbudować infrastrukturę zostaną zatrzymane, gdyż nie będziesz mógł zbudować leśniczówki, a co za tym idzie odnowić swoich zapasów drzew. Z tego powodu musisz jak najszybciej rozpocząć produkcję manna. Gdy będziesz miał odpowiedni jej zapas, kapłanki będą mogły rzucić czar 'Hołd Lasu', który pomoże skompensować brak leśniczych. Produkcja manna pomoże ci również spełnić jeden z celów misji, czyli wyprodukowanie pięciuset jej jednostek.

Kolejnym zadaniem jest zniszczenie dużej świątyni Azjatów leżącej na północ od twojej kolonii. Jest ona dobrze broniona i chroniona górami, więc dotarcie do niej drogą lądową nie należy do łatwych. Lepszym sposobem jest użycie statków transportowych, które mogą przybić do brzegu w pobliżu celu (5 lub 6). Tam możesz dużo sprawniej wyładować i zebrać swoich żołnierzy.

Podróż do celu na piechotę jest dużo trudniejsza. Twój przeciwnik posiada wiele wież (7), które mogą w dość znaczny sposób utrudnić przedostanie się dwoma wąskimi przejściami. Twój drugi azjatycki przeciwnik zlokalizowany jest bardzo blisko od ciebie na zachód. Możesz go unikać, jednak warto wykorzystać fakt, że jest on dość słaby, a zniszczenie go da ci dostęp do wielu potrzebnych zasobów, a poza tym oczyści zachodni front.

Problem: Hydr...?

Zbuduj kilka laboratoriów alchemicznych w pobliżu małego wzgórza (8). Znajdziesz tam siarkę i drogie kamienie, które możesz zamienić w złoto i rudę.

Problem: Hydr...?

... możesz znaleźć (i to w sporych ilościach) na północny zachód od swojej kolonii (9) i w jeziorze (10), które kontroluje twój przeciwnik na zachodzie.

Misja 8- Beating a Retreat

Warunki Zwycięstwa: Przeniesienie dóbr i narzędzi na wyspę i zbudowanie na niej kolonii. Kolonia musi posiadać co najmniej pięć dużych rezydencji.
Warunki Porażki: Całkowite zniszczenie Twojej starej kolonii zanim zbudujesz nową.
Sytuacja: Czasem mądrze jest wycofać się, aby wrócić jeszcze silniejszym. Nie wytrzymamy tu długo, musimy jednak dać radę, zanim nowa kolonia zostanie ukończona. Ci pokraczni Rzymianie nie powinni stanowić problemu.
Raport Heliosa: Naprawdę podziwiam rozwiązanie, które wybrała Penthesilea. Czasem nie postawiłbym na drugą stronę złamanego obola i to właśnie jest taki moment.

W otoczonej przez Rzymian kolonii tylko kwestią czasu jest, kiedy zostanie zdobyta, Penthesilea jednak nie wycofuje się z walki. Q'nqura pomogła jej, znajdując wy-

spę otoczoną rafami nie pozwalającymi zdobyć jej od strony morza. Trzeba ją zdobyć, ale znalezienie sposobu na to moja córka pozostawiła Penthesilei.

To misja typowo defensywna. Musisz w niej jak najszybciej rozbudowywać infrastrukturę i nie pozwolić, aby przeszkodził Ci w tym przeciwnik.

Skoncentruj obronę na dwóch wieżach i zbierz wszystkich wojowników po wschodniej stronie wzgórza leżącego na twoim terenie (1). Zmusi to przeciwnika do zastanowienia się, zanim zaatakuje, nie oznacza jednak, że tego nie uczyni.

Jak już zostało powiedziane, musisz rozbudowywać swoją kolonię szybko. Następujące budynki są niezmiernie istotne: budynki do produkcji manna, dzięki której będziesz mógł magicznie transportować dobra do nowej osady na wyspie leżącej na północnym wschodzie; kuźnie, gdzie wyprodukujesz narzędzia niezbędne do budowy nowej kolonii.

Poza tym nie powinieneś budować nic, czego nie będziesz naprawdę potrzebował. Twoim głównym celem jest rozbudowa infrastruktury na wyspie (4) tak, żebyś mógł szybko zbudować pięć dużych rezydencji.

Pierwszymi narzędziami, które powinieneś wysłać do nowej kolonii są łopaty i młotki, dzięki którym będziesz mógł konstruować nowe budynki. Pierwszym budynkiem powinna być rezydencja, dzięki której uzyskasz nowych osadników. Następnie używając magii przetransportuj do nowej kolonii kilofy i topory i zbuduj chatę drwala i chaty kamieniarzy. Teraz możesz oczyścić teren pod budowę niezbędnych Ci dużych rezydencji. Wyprodukowane kamienie i drewno mogą być składowane i użyte przy budowie kolejnych dużych rezydencji.

W czasie rozbudowywania infrastruktury na wyspie, powinieneś uzupełniać siły obrońców twojej starej kolonii. Byłoby bardzo niedobrze gdybyś dał się pokonać chwilę przed ukończeniem dużych rezydencji na wyspie. Rozbuduj produkcję żywności i produkuj jak najwięcej łuków i włóczni, które są szczególnie przydatne dla obrony.

Możliwości uniknięcia ataku:
Gdy będziesz już gotowy do rozpoczęcia budowy kolonii na wyspie, zbuduj małą wieżę. Gdy zamieszka w niej żołnierz, będziesz mógł zniszczyć wszystkie wieże w starej kolonii i nie będziesz więcej atakowany.

Wzdłuż wybrzeża znajdziesz bardzo dobre łowiska (2 i 3).

Misja 9 - The Storm

Pierwszy problem, z jakim zetkniesz się podczas tej misji, to brak kamienia budowlanego. Kluczem do jego rozwiązania są twoi złodzieje. Na południe od miejsca startu znajduje się osada Rzymian, a w niej kilka magazynów (2 i 3) wypełnionych kamieniami. Zacznij od zbudowania średniej rezydencji i zamień nowych osadników w złodziei, z pomocą których ukradnij Rzymianom, co tylko się da. Ci nie będą w stanie wykryć twoich złodziei, gdyż na początku wszyscy żołnierze będą obsadzeni w wieżach i żaden nie będzie patrolował terenu. Korzystaj z tej sytuacji, dopóki możesz, bo nie będzie trwała wiecznie.

W czasie gdy złodzieje pracują, zajmij się poszerzaniem obszaru kolonii na zachód tak, aby objął leżące tam wzgórze (1), które zapewni ci zaopatrzenie we wszystkie minerały, których będziesz potrzebował. Dobrym pomysłem jest zabezpieczenie przejścia do wzgórz na południu (4), ponieważ znajdują się tam spore zasoby siarki i drogich kamieni, z których będziesz mógł w razie potrzeby skorzystać później. Twoi alchemicy mogą przemienić te minerały w złoto i żelazo, co zmniejszy w znaczącym stopniu twoje zapotrzebowanie na węgiel.

Ponieważ żaden z twoich przeciwników nie kwapi się do atakowania, masz okazję bezproblemowo awansować swoich żołnierzy. Jak najszybciej zacznij produkować manna i upewnij się, że zawsze masz wystarczającą ilość wojowników, aby ochronić swoją kolonię. Składuj broń, którą wyprodukujesz, ale uważaj, żeby przeciwnik tego nie wykorzystał (np. wykradając ją).

Gdy pod twoją komendą znajdzie się około trzystu dobrze wyszkolonych żołnierzy, możesz przypuścić atak na Rzymian. Zaatakuj obydwoma drogami lądowymi, co zmusi przeciwnika do obrony na dwóch frontach i podziału sił. Atakując zwróć baczną uwagę na Egipcjan, aby ci nie wykorzystali sytuacji i nie zaatakowali cię od tyłu. Zlikwiduj Rzymskie wieże, gdy tylko znajdą się w twoich rękach, dzięki temu Egipcjanie nie będą Cię atakować.

Po całkowitym rozgromieniu Rzymian, zbuduj nowe centrum produkcji broni. Zlokalizuj je na wzgórzu na zachodzie, gdzie wcześniej znajdowała się osada Rzymian. Teraz możesz już skoncentrować się na starciu z Egipcjanami.

Przetapiaj i składuj jak najwięcej złota, aby wartość bojowa twoich żołnierzy była jak najlepsza - atakowanie Egipcjan, mając mniej niż 100% wartości bojowej, to pewna porażka. Ponieważ Egipcjanie mieli sporo czasu na rozbudowę i rekrutację nowych żołnierzy, są teraz bardzo potężni. Aby dać im radę musisz zbudować kilka pracujących pełną parą ośrodków produkujących broń. Ponieważ twój przeciwnik jest w stanie zgromadzić armię liczącą nawet ośmiuset żołnierzy, będziesz potrzebować nie tylko dużych sił, ale także ataku poprowadzonego na kilku frontach. Nie każdemu udaje się wygrać tę misję za pierwszym razem, dlatego zapisz stan gry, zanim zaatakujesz Egipcjan - w razie porażki będziesz mógł spróbować jeszcze raz. Powodzenia.

Bonus:

Jeśli dobrze się rozejrzysz, w pobliżu statków (5) znajdziesz trochę broni i złota, które dzięki pionierom lub złodziejom staną się twoją własnością.

Misja 10 - Brothers in Arms

W tej misji musisz ochraniać swoich rzymskich sprzymierzeńców i uważać, aby samemu nie popaść w kłopoty.

Rzymianie nie są dla ciebie tylko kulą u nogi, zaopatrują twoją kolonię w rudę żelaza, której sam nie możesz wydobywać. Chociaż dostawy są regularne, ich wielkość nie wystarcza na potrzeby dwóch osad. Wzgórze na wschodzie (2) kryje w sobie złoto i węgiel. Trochę dalej na wschód znajduje się mniejsze wzgórze (3), gdzie możesz znaleźć siarkę i drogie kamienie, które twoi alchemicy mogą przerobić na żelazo, zmniejszając tym samym zależność od tymczasowego sojusznika.

Aby zapewnić Twojej kolonii bezproblemowy rozwój, będziesz potrzebować następujących budynków: dwóch huty żelaza, dwóch lub trzech pracowni płatnerskich i dwóch lub trzech domów miodziarzy. Dodatkowo przyda ci się wodociąg, żeby miodziarz i piekarz mieli wystarczającą ilość wody. W tej misji niezmiernie istotna jest produkcja żywności. Aby zapewnić jej optymalny dopływ, będziesz musiał zbudować sporo gospodarstw rolnych i chat rybaków. Odpowiednią ilość ryb znajdziesz w jeziorze (1) i w morzu (6 i 7).

Ponieważ jest to misja typowo defensywna, musisz skoncentrować się na rekrutowaniu łuczników i włóczników, którzy najlepiej odeprą ataki przeciwnika.

Główny kłopot z obroną polega na odpowiednim umiejscowieniu twoich ludzi, tak się dzieje w każdej misji, gdzie musisz chronić sojusznika. Ponieważ terytorium sojusznika przylega do twojego, warto połączyć siły, choć nie jest to do końca możliwe. Idealnym miejscem na skoncentrowanie połączonych sił to wspólna granica - północna (4) i południowa (5). Obie pozycje są łatwe do obrony. Możesz oprzeć swoją obronę na jednym z tych miejsc, a resztę połączonych sił zebrać koło zamku. Gdy przeciwnik rozpocznie atak, będziesz mógł szybko przyjść na pomoc obrońcom. Powinieneś również używać siatki złodziei jako systemu wczesnego ostrzegania, który pomoże ci zauważyć każdy atak wystarczająco wcześnie.

W rezultacie Twoi przeciwnicy zastanowią się dwa razy zanim zaatakują. Musisz jednak uważać, aby nie rozpraszać zbytnio swoich sił. Zamiast tego trzymaj je blisko siebie tworząc jedną potężną armię.

Trzymając się tych wskazówek, nie powinieneś mieć problemu z utrzymaniem się przez dwie godziny. Jeśli przeciwnik cię zaatakuje, najprawdopodobniej szybko wycofa swoje siły. Pozwól mu na to, w tej misji atakowanie należy do niego.

Misja 11- Blazing Forests

Tą misję można rozgrywać na dwa sposoby.
Możesz zdecydować się na rozgrywkę taktyczną (szybszy wariant) lub grać koncentrując się na masowej produkcji.

Wybierając opcję taktyczną:
Zajmij się jak najszybciej płonącymi lasami, w tym celu stwórz trzy 'przecinki', które nie pozwolą rozszerzać się płomieniom. Następnie zlikwiduj wszystkie wieże i zbuduj wystarczającą ilość kopalń na wzgórzach leżących na twoim terytorium. Nie zapomnij wyprodukować wystarczającej ilości narzędzi.

Teraz używając pionierów, postaraj się poszerzyć swoje terytorium na południe - w kierunku środka mapy.

Musisz zbudować ośrodek produkujący żywność w jak najlepszym miejscu i tak, aby zajmował jak najmniejszy obszar. Do tego celu idealnie nadaje się wschodni brzeg rzeki.

Jak najszybciej zbuduj dwa domy pszczelarza, bo potrzebują trochę czasu, aby zacząć działać.

Większość Twoich żołnierzy (ponad 70%) powinna stacjonować niedaleko wschodniej granicy z Azjatami. Istotne jest abyś regularnie budował nowe rezydencje. Po pewnym czasie powinieneś mieć pod swoimi rozkazami co najmniej osiemdziesięciu żołnierzy w randze sierżanta.

Teraz powinieneś zbudować dużą świątynię, gdyż będziesz dość mocno potrzebować kilku kapłanek. Gdy zacznie ci brakować węgla lub innych zasobów, skorzystaj z usług swoich złodziei, aby uzupełnić braki. Zbuduj więcej magazynów na narzędzia (młotki, łopaty, kilofy, topory, piły i wędki) i dobra (drewno, kamień i broń), każ swoim kapłanom przetransportować to wszystko na południe, gdzie ciężko pracują pionierzy.

Musisz wysłać na południe dwa do czterech statków z

pionierami, aby przygotowali teren pod nową osadę.

Kolonii na północy możesz używać do zaopatrywania tej na południu lub też do wyprowadzenia ofensywy. W osadzie na południu najważniejsze jest używanie pionierów i geologów do odkrywania nowych terenów i zasobów, które w sobie kryją.

Pierwszym budynkiem, który powinieneś postawić na południu, jest duża rezydencja. W dalszej kolejności zbuduj infrastrukturę potrzebną do produkowania drewna i kamienia.

Gdy tylko twoi geologowie odkryją złoża minerałów, możesz zacząć budować kopalnie. Ponieważ odkryjesz tu złoża siarki i drogich kamieni, warto zaangażować do pracy kilku alchemików.

Aby wykarmić górników, możesz skorzystać z bardzo dobrych łowisk leżących wzdłuż południowego wybrzeża.

Mając pod swoją komendą ponad dwustu wojowników (mających najwyższe rangi i wartość bojową co najmniej 90%) i 5 gongi, możesz zaatakować Egipcjan. Najpierw zlikwiduj struktury obronne, a następnie wyślij gongi, aby zniszczyć świątynie.

Misja 12 - Surrounded

Na początek trzeba powiedzieć, że nie ma łatwego sposobu na przejście tej misji.

Dwie rzeczy niezmiernie istotne:
- Każda z trzech kolonii wymaga osobnego nadzoru do czasu, gdy będziesz mógł je ze sobą połączyć.
- Ponieważ zewnętrzny pierścień, który zajmujesz jest dość rozległy, staraj się stawiać budynki w pobliżu siebie, duży dystans utrudnia transport i spowalnia rozwój.

Zacznij od sprawdzenia produkcji we wszystkich trzech koloniach. Na północy będziesz potrzebował sporo drwali, natomiast na południu nie musisz nic produkować.

Jak najszybciej zlikwiduj wszystkie wieże, które nie leżą w pobliżu trzech korytarzy prowadzących do wnętrza lądu, który jest podzielony między twoich przeciwników. Zgromadź żołnierzy koło wież, które zostały.

W każdej kolonii powinieneś zbudować trzy pracownie płatnerskie i kuźnię.

Większość kopalni możesz zaopatrywać w ryby, resztę zaopatrzysz w inną żywność. W południowej kolonii nie znajdziesz żelaza, jednak możesz temu zaradzić, dzięki alchemikom, gdyż masz dostęp do złota i innych minerałów.

W północnej kolonii zbuduj co najmniej sześć domy pszczelarza, cztery lub pięć domów miodziarza i taką samą ilość małych świątyń (część również w południowej osadzie). Zajmij się odkryciem całej mapy, sprawdź ją dokładnie (szczególnie południową część).

Gdy w każdej kolonii będziesz miał trzystu żołnierzy (najlepiej włóczników i rycerzy) najwyższych rang i dysponujących wartością bojową 100%, wciągnij siły przeciwnika do swojej północnej kolonii, gdzie wieże i wojownicy załatwią sprawę.

W międzyczasie każ żołnierzom z zachodu i południa ruszyć w stronę środka. Wszystkie wieże, które zdobędziesz w czasie ataku powinieneś od razu zniszczyć.

W rezultacie tego manewru powinieneś móc połączyć zachodnią i południową kolonię. Teraz powinieneś zrobić to samo z północną osadą. Reszta nie powinna już być problemem.

Przenieś produkcję broni bardziej w stronę środka. Gdzie tylko będzie to możliwe, używaj gongi. Czasem będzie to trudne lub nawet niemożliwe z powodu lasów i kamieni.

Twoje wysiłki szybko zostaną nagrodzone sukcesem.

Kampania Sprzymierzonych

Misja 1 - Romans

Na samym początku musisz przemienić kilka Amazonek, aby uzyskać siły do obrony oraz wydobycia złóż rudy znajdujących się wśród wzgórz (2). Następnie jak najszybciej rozpocznij rekrutację żołnierzy. Pamiętaj, że w tej misji masz jedynie się bronić. Oznacza to, że re-

krutować powinieneś przede wszystkim włóczników i łuczników, a także przydałoby się zbudowanie kilku dużych wież, aby przygotować optymalną obronę.

Gdy twoja osada będzie już dobrze zabezpieczona, możesz zająć się produkcją złota. Do obrony przed szczególnie silnymi atakami możesz używać magii. Najbardziej efektywny okazuje się czar 'Nawracanie'.

Twój przeciwnik będzie atakował głównie przez bród na rzece (3). Nie buduj żadnych wież w pobliżu przeciwnika, gdyż prowokują one do wcześniejszego ataku i czynią go bardziej agresywnym.

Problem: Nie mogę wyeliminować dwóch jednostek (rycerz, łucznik) do wyprodukowania nowej broni!

Wzgórze na zachodzie zawiera jedynie węgiel i złoto - nie znajdziesz tam rudy. Jednak od samego początku masz wystarczająco dużo manna, aby kapłani mogli rzucać czar 'Nawracanie'. Niech kapłani rzucają go w obszarze oznaczonym (2). Znajduje się tam kilka Amazonek pilnujących złóż rudy. To jedyny sposób, aby zdobyć potrzebny ci surowiec.

Weź kapłanów i spróbuj przemienić wszystkie Amazonki zgromadzone wkoło wieży. W ten sposób będziesz mógł objąć ją we władanie, a co za tym idzie kontrolować wzgórze ze złożami rudy.

Jak najszybciej zacznij wydobycie i przetapianie złota, gdyż celem misji jest wyprodukowanie stu pięćdziesięciu jego sztabek. Im szybciej to zrobisz, tym szybciej zakończysz misję. Nie zapomnij jednak, że twoja osada musi być dobrze broniona. Całe wydobyte złoto będzie bezwartościowe, jeśli pozwolisz Amazonkom zniszczyć swoją kolonię.

Problem: Nie mogę znaleźć wystarczającej ilości kamienia budowlanego!

Na północnym zachodzie znajdziesz niewielki obszar pustynny (1), a tam dużą ilość kamienia budowlanego. Używając pionierów, przejmij kontrolę nad tym obszarem tak szybko, jak to możliwe.

Problem: Nie mogę znaleźć wystarczającej ilości ryb!

Na wschód od swojej osady znajdziesz jezioro, gdzie ryb jest pod dostatkiem.

Misja 2 - Asians

Twoim pierwszym zadaniem jest ochrona osady. W tym celu zbuduj przy wschodniej granicy trzy lub cztery duże wieże. Kolejnym priorytetowym zadaniem jest rekrutacja żołnierzy w ilości wystarczającej do przeprowadzenia ataku. Oprócz złóż węgla, które znajdziesz na południe od swojej kolonii, możesz rozglądnąć się na wschodzie. Znajdujące się tam wzgórze kryje dodatkowe zasoby, które w razie problemów pokryją twoje zapotrzebowanie.

Problem: Jak zbudować dobrą obronę?

Nie potrzebujesz długiego łańcucha wież obronnych. Trzy lub cztery wieże wystarczą w zupełności do odparcia ataków wroga. Powinieneś mieć wystarczającą ilość żołnierzy w obwodach, aby twój przeciwnik zawsze miał co robić.

Problem: Na wzgórzu na południu nie ma rudy żelaza!

Południowe wzgórze (2) zawiera jedynie węgiel - ruda żelaza i złoto znajdują się na północy (1). Dlatego huty żelaza work powinieneś zbudować dokładnie w środku odległości między dwoma wzgórzami co pozwoli maksymalnie skrócić czas transportu.

Problem: Nie mogę zdobyć manna bez dostępu do bagna!

To prawda, lecz na północ od twojej pozycji startowej znajduje się małe bagienko. Możesz także zdobyć kontrolę nad dużym bagnem (4), ale nie powinieneś w tej misji zbytnio polegać na pomocy boskiej.

Problem: Tracę zbyt wiele ludzi w czasie ataków!

Winę należy zrzucić na ciężki teren. Żołnierzy powinieneś podzielić na oddziały (rycerzy, łuczników...), koncentrując się na rycerzach i łucznikach, gdyż włócznicy są stosunkowo powolni i jako tacy stanowią łatwy cel dla żołnierzy wroga. Łuczników powinieneś mieć przez cały czas pod ręką, gdyż w dużej grupie są bardzo niebezpieczni dla atakującego przeciwnika. Rycerzy powinni zająć się jak najszybszym podbojem wież wroga.

Koncentruj ataki na dwóch, trzech wieżach i zniszcz je zanim ruszysz dalej. Twoi żołnierze powinni być prowadzeni przez bagno w taki sposób, aby nie przyciągali zbytnio ognia przeciwnika.

Jako alternatywy dla atakowania dużą masą żołnierzy, możesz użyć dział. Pozwolą one zniszczyć wieże przeciwnika z bezpiecznej odległości. Siarka, której potrzebujesz do strzelania może być wydobyta ze złóż leżących na południe (5) od osady.

Misja 3 - Egyptians

W tej misji niezmiernie istotne jest pierwsze piętnaście minut, podczas których musisz przenieść osadę w bardziej bezpieczne miejsce.

Po pierwsze, powinieneś zamienić osadników w pionierów, którzy będą mogli poszerzyć aktualnie zajmowane terytorium. Następnie możesz wysłać pionierów i żołnierzy do zabezpieczenia, używając jednej z dwóch metod.

- Możesz po prostu przebić się przez terytorium przeciwnika tak szybko, jak to możliwe, ryzykując jednak utratę kilku osadników. Do celu prowadzą dwa przejścia (2 i 3) i niezależnie od tego, które wybierzesz, będziesz musiał przekroczyć terytorium przeciwnika.
- Drugi sposób polega na zbudowaniu w dokach (1) statku transportowego. Gdy zostanie ukończony, przenieś na pokład żołnierzy i pionierów, a następnie wyślij ich w bezpieczne miejsce, płynąc najpierw na południe, a potem na zachód. Jest to zdecydowanie bezpieczniejsza metoda, wymaga jednak dużo więcej czasu.

Po dotarciu na miejsce, musisz skoncentrować się na jak najszybszym stworzeniu dobrej struktury obronnej. Na wschodzie zbuduj kilka dużych wież, a następnie zajmij się rekrutowaniem żołnierzy, którzy będą mogli stawić czoła atakom przeciwnika.

Bardzo przydatni okażą się złodzieje, nie tylko zaopatrzą cię w niezbędne dobra, ale też przeszkodzą przeciwnikowi w produkcji broni i narzędzi.

Problem: Nie mogę bezpiecznie przenieść osadników na nowy teren!

Spróbuj obydwu opisanych powyżej metod. Pamiętaj, że nie zawsze musi ci się udać za pierwszym razem. Możesz spróbować taktyki dywersyjnej. Zaatakuj przeciwnika jednym żołnierzem w dowolnym miejscu, a następnie wykorzystaj zamieszanie, aby przeprowadzić osadników przez niebezpieczny teren. Pamiętaj też, aby nagrywać stan gry przed podjęciem ryzykownych akcji.

Misja 4 - Allied

Bitwy w tej misji mają drugorzędne znaczenie.

Tak jak w większości zadań, niezmiernie istotne jest wybudowanie odpowiedniej infrastruktury.

Aby rozpocząć działanie, powinieneś zbudować średnią rezydencję, trzy domy drwali, jedną leśniczówkę i tartaki. Następnie wybuduj chaty kamieniarza.

Zamień pierwszych osadników w pionierów i wyślij część z nich, aby poszerzyli twoje terytorium w stronę wzgórza, a pozostałych na wschód w kierunku bagna.

Teraz powinieneś podkręcić do maksymalnego poziomu produkcję drewna. W tym celu zbuduj sześć domów drwali, dwie leśniczówki i tartaki. Przydatne będzie też zbudowanie kolejnych dwóch średnich rezydencji.

Po zbudowaniu rezydencji, zamień część tragarzy w pionierów i wyślij ich na wschód jako pomoc dla tych, którzy już tam pracują.

Następnie zajmij się zaopatrzeniem kopalni w żywność. Wystarczy, że zbudujesz kilka domów rybaków.

Gdy wyprodukujesz czterdzieści sztuk broni, zmień ustawienia tak, aby sześćdziesiąt procent produkcji uzbrojenia szło na łuki, a reszta po równo na włócznie i miecze. W tej misji żołnierze są używani tylko w celach obronnych, także łuki będą bardzo przydatne. Następnie powinieneś skoncentrować się na bagnach i rozpocząć produkcję manna.

Od czasu do czasu powinieneś promować swoich żołnierzy i dbać o to, aby twoi obrońcy byli w jak najlepszej kondycji.

W ten sposób nie powinieneś mieć większego problemu ze zdobyciem potrzebnej ci ilości manna.

Misja 5 - Retreat and Regroup

Misję rozpoczynasz z kilkoma żołnierzami i sporą ilością pionierów (1). Pierwszą rzeczą, którą powinieneś zrobić, jest doprowadzenie jak największej ilości swoich osadników w bezpieczne miejsce (3). Jednak pomiędzy pozycją początkową a bezpieczną bazą leżą tereny przeciwnika pilnowane przez wieże strażnicze. Zbierz osadników w grupy i wyślij przodem żołnierzy, oni dużo dłużej niż pionierzy przetrwają ostrzał łuczników przeciwnika. Nie będziesz w stanie przeprowadzić wszystkich swoich osadników, ale im ich więcej znajdzie się w bezpiecznym miejscu, tym szybciej będziesz mógł zacząć budowę i obronę osady.

Twoi żołnierze będą po drodze próbowali atakować wieżę lub wojowników przeciwnika. Nie pozwól im na to i postaraj się doprowadzić ich jak najszybciej na południe.

Problem: Przeciwnik jest dla mnie zbyt liczny!

Jeśli nagrałeś stan gry w bezpiecznym miejscu na południu i dalej nie jesteś w stanie obronić się przed ataka-

mi przeciwnika, lepiej będzie jeśli rozpoczniesz misję od nowa i spróbujesz przeprowadzić na południe większą ilość żołnierzy. Dzięki temu obrona osady będzie dużo łatwiejsza.

Problem: Gdzie znajdę ryby na tej mapie?

Najlepsze łowisko znajduje się w zatoce (4) na zachód od osady.

Misja 6 - Bad Deal

Nie przejmuj się, jeśli nie możesz znaleźć swoich wież - nie posiadasz żadnej na początku. Masz jedynie kilku żołnierzy, pionierów, kapłanów, złodziei, geologów oraz dział.

Najłatwiejszym sposobem jest posłanie do przodu dział, aby ostrzeliwały z pewnej odległości wieże przeciwnika. Oczywiście musisz zapewnić im ochronę złożoną z żołnierzy. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, zniszczysz wszystkie wieże bez konieczności bezpośredniej walki o nie. Następnie, używając pionierów, zajmij nowe terytoria i rozpocznij rozbudowę kolonii.

Materiały niezbędne do budowania znajdziesz w magazynach lub też w skrytkach w lesie. Od razu zacznij produkować drewno i kamienie budowlane. Pobliskie wzgórze kryje pokłady węgla i rudy żelaza. Pamiętaj o zaopatrzeniu kopalń w ryby.

Aby promować swoich żołnierzy, będziesz musiał poszerzyć terytorium, aby objęło małe bagna na północy. Użyj w tym celu pionierów, a następnie zacznij produkcję manna.

Od tego momentu masz trzy możliwości kontynuowania misji.

Pierwsza to 'im więcej, tym lepiej'. Musisz jedynie rekrutować jak najwięcej żołnierzy, a następnie promować ich do jak najwyższej rangi. Zwiększenie sprawności bojowej nie będzie już tak proste, złoto znajdziesz jedynie w kilku trudno dostępnych miejscach.
Kolejna możliwość to skorzystanie z dostępnych złoży siarki. Możesz zbudować kilka dział, których następnie użyjesz do zlikwidowania większości wież przeciwnika, a następnie zajmiesz opuszczone tereny za pomocą pionierów.

Trzecia możliwość to kombinacja dwu powyższych z dodatkowym elementem zaskoczenia. Polega to na wysłaniu wszystkich wyprodukowanych dział w asyście mniej więcej stu żołnierzy (głównie rycerzy i włóczników) w środek terytorium przeciwnika.

Dalej wszystko jest kwestią dobrej koordynacji. Na początku zniszcz jedynie trzy wieże w środku mapy. Następnie sporadycznie przeprowadzaj ataki na dwa pozostałe przejścia. W większości wypadków żołnierze przeciwnika rzucą się na pomoc zaatakowanym budynkom (z kilkoma wyjątkami).

Dalej oczyść sobie drogę za pomocą dział, pozostawiając jedynie trzy wieże wkoło wytwórni gongów (nie powinny one stać zbyt blisko siebie, gdyż wtedy nie będą pokrywać całego obszaru).

Wszystkimi pozostałymi siłami zajmij ocalałe wieże.
To, czy ostatnia możliwość się powiedzie, zależy od koordynacji między żołnierzami. Jest ona najtrudniejszą, ale jednocześnie najszybszą drogą do ukończenia misji.

Misja 7 - No Wonder

W zasadzie wszystko, co jest ci potrzebne, znajdziesz w miejscu, gdzie rozpoczynasz misję. Nie masz jednak zbyt wiele miejsca na rozwój kolonii. Łańcuch wzgórz (1) na zachodzie i jeziora na wschodzie w znacznym stopniu utrudniają rozwój.

Wzgórze na wschodzie okaże się przydatne, bo kryje pokłady rudy żelaza, które przynajmniej na początku powinny zaspokoić twoje potrzeby. Znajdziesz tam również dużą ilość złota. Tak więc musisz jak najszybciej poszerzyć swoje terytorium w kierunku wschodnim. Następnie szybko rozpocznij produkcję narzędzi i broni. Zbuduj huty żelaza i kuźnie po północnej i południowej stronie wzgórza - staraj się postawić je jak najbliżej kopalń, aby skrócić czas transportu.

W czasie, gdy na wzgórzu na wschodzie powstają kopalnie, twoi pionierzy powinni poszerzać terytorium w kierunku zachodnim, gdzie znajdziesz kolejne wzgórze i spore ilości kamienia budowlanego (4). Wzgórze na zachodzie kryje pokłady węgla i rudy żelaza, więc jest idealnym miejscem na zbudowanie drugiego ośrodka produkującego broń.

Najlepszym miejscem do połowu ryb są jeziora. To wysunięte najdalej na północny wschód jest najlepszym łowiskiem i na jego brzegu już zbudowano domy rybaków.

W tej misji możesz tak ustawić obrońców, aby przeciwnik miał spore problemy z dotarciem do ciebie. Dwa miejsca wprost idealnie się do tego nadają. Pierwsze to błotnisty obszar znajdujący się na twoim terytorium. Możesz tam zbudować kilka wież po zachodniej stronie i zlikwidować te, które leżą na wschodzie. Przynajmniej część żołnierzy przeciwnika będzie musiała przedzierać się przez błoto, co znacznie ich spowolni i pozwoli twoim łucznikom lepiej wykonać swoją robotę.

Drugie miejsce (6) oferuje podobne możliwości. W tym wypadku teren jest bagnisty, ale strategia pozostaje taka sama. Zbuduj wieże, dzięki którym twoi łucznicy będą mogli strzelać do przeciwnika przedzierającego się przez wąskie przejście. Powinieneś raczej wybrać jedną z tych możliwości - będzie to wystarczające. Możesz rzecz jasna obsadzić obydwie lokacje, ale będzie to wymagało sporej ilości zasobów, ale jeśli posiadasz wystarczającą ilość drewna, kamieni oraz pracowników, nie ma powodu, żebyś nie obsadził obydwu.

Pierwszy atak poprowadź przeciwko zdradliwym Rzymianom, nie mogąc używać czarów nie są zbyt groźni. Amazonki na razie zostaw w spokoju. Walkę na dwa frontu lepiej sobie odpuść, gdyż będziesz potrzebował do tego naprawdę wielu żołnierzy. Rzymscy żołnierze są silnymi przeciwnikami, ale tak czy inaczej powinieneś zaatakować ich otwarcie i iść przed siebie aż całkowicie ich zniszczysz (musisz w tym celu mieć co najmniej dwustu żołnierzy). Po pokonaniu zdrajców zbierz swoich żołnierzy i uzupełnij braki wojownikami, których zaciągnąłeś w międzyczasie. Pamiętaj, że teraz możesz już korzystać z czarów. Do ataku na Amazonki zabierz ze sobą wystarczającą ilość kapłanów, aby spełnić jeden z warunków misji, czyli przemianę dziesięciu Amazonek. Gdy tego dokonasz, magia Jupitera będzie znów na twoje usługi.

Misja 8 - Outposts

Zaraz po rozpoczęciu misji wpakuj złodziei na statek transportowy i wyślij ich do zatoki w południowo-zachodniej części wyspy (na teren przeciwnika). Znajdziesz tam dwa magazyny, które złodzieje mogą ogołocić z wszystkiego, co przydatne.

W tym samym czasie powinieneś poszerzać swój teren w kierunku wschodnim oraz zbudować średnią rezydencję, aby mieć pod ręką większą ilość pionierów. Gdy tylko twoje terytorium obejmie krawędź lasu, możesz zacząć produkcję drewna i kamienia budowlanego.
Następnie wyślij geologów, aby zbadali złoża ukryte pod wzgórzami. W odpowiednich miejscach zbuduj dwie kopanie żelaza i cztery kopalnie węgla oraz zadbaj o zaopatrzenie ich w żywność (ryby i chleb). Zbuduj także huty żelaza work, kuźnię i pracownię płatnerską.

Dwa lub trzy miejsca na wyspie powinny nadawać się do uprawy winorośli. Pozwoli ci to na rekrutację pierwszych promowanych żołnierzy. Istotne jest, abyś rekrutował pięćdziesiąt procent łuczników i pięćdziesiąt procent mieszanych rycerzy i włóczników (wszyscy twoi żołnierze powinni być w randze sierżanta).

Gdy tylko twoja piechota zaatakuje pierwszą z wież otoczonych kamieniami, przeciwnik spróbuje ją pokonać, jednak dzięki pomocy łuczników powinieneś sobie z nim poradzić. Nie zapomnij o ciągłym wysyłaniu posiłków do zatoki. Gdy uda ci się już przejąć kontrolę nad trzema wieżami, wszystko staje się kwestią przysyłania posiłków, które pomogą odeprzeć ataki Amazonek.

Misja 9 - Wood and Water

Zacznij od zamiany pięćdziesięciu osadników w pionierów i poszerzenia swojego terytorium na całą wyspę.

Z powodu małej ilości drzew ważne jest, abyś budował trzy leśniczówki jednocześnie. Następnie stawiaj trzy domy drwali i tartaki.

Następnie powinieneś szybko zbadać wzgórze leżące na zachodzie pod kątem złóż, które kryje. Upewnij się również, że możesz dostarczyć górnikom odpowiedniej ilości pożywienia. Miejsca pod budowę kopalń wybieraj bardzo ostrożnie (zbuduj co najmniej trzy kopanie żelaza i sześć kopalni węgla). Kolejnymi budynkami, które powinieneś postawić, są huty żelaza work i kuźnie, w innym wypadku szybko zabraknie ci niezbędnych narzędzi.

Jeśli dobrze wybierzesz miejsca, powinieneś móc uruchomić trzy do czterech pracowni płatnerskich pracujących pełną parą.

Pamiętaj, że Egipcjanie potrzebują zboża nie tylko do produkcji chleba, ale też i do piwa. Zbuduj dwa dodatkowe gospodarstwa rolne, aby pokryć dodatkowe zapotrzebowanie.

Jak najszybciej uruchom produkcję manna.
Korzystaj pełną parą z umiejętności Egipcjan, pozwalającej im na szybkie zwiększanie możliwości bojowych - zbuduj w tym celu trzy kopalnie kamieni szlachetnych.

Ustaw rekrutację żołnierzy tak, aby 70% z nich stanowiła mieszanka rycerzy i włóczników (wartość bojowa powyżej 80% i ranga co najmniej sierżanta). Do ataku na wieże wroga wysyłaj oddziały w zwartym szyku co pozwoli zminimalizować straty.

Cały czas kontroluj ilość osadników, budując dodatkowe duże rezydencje, a także ilość żołnierzy, produkując odpowiednio dużo broni.

Oddziały, które będziesz wysyłał do walki, powinny liczyć co najmniej dwudziestu pięciu żołnierzy, którzy zaatakują trzy wieże naraz.

Osiągnięcie warunków zwycięstwa nie powinno stano-

wić dla Ciebie problemu.

Misja 10 - Onward men!

Jak widać na mapie, przejście jest teraz zamknięte.

Ponieważ zaczynasz misję z solidną infrastrukturą, musisz jedynie popracować nad ekonomią.

W głównej części twojej kolonii nie ma zbyt wielu dóbr poza rybami. Dlatego mądrze jest szybko poszerzyć terytorium w kierunku północno-zachodnim.

W miarę szybko zbuduj kuźnię i wysyłaj wyprodukowane dobra do nowej kolonii, gdzie możesz zacząć prace wydobywcze. Rzecz jasna dobrze jest zbudować tam kilka domów rybaków.

Jak najszybciej zajmij się przejściem prowadzącym na tereny przeciwnika. Najlepiej zrób to, budując kilka dużych wież.

Gdy twoja obrona będzie wystarczająco silna, zacznij niszczenie zamków Amazonek za pomocą dział. Nie zapomnij o przeładowywaniu.

W ten sposób wciągniesz żołnierzy przeciwnika w zasadzkę (do twojej dobrze bronionej fortecy) i nie będziesz musiał później stawiać czoła dużej armii.

Pokonanie Amazonek znacznie ułatwi posiadanie żołnierzy jak najwyższych rangą i z wartością bojową co najmniej 70%.

Możesz przetransportować swoich żołnierzy statkami na północ terytorium Amazonek i tam przejąć duże i małe wieże strażnicze. W ten sposób odetniesz przeciwnika od pokładów węgla i rudy żelaza.

Następnie poprowadź drugi atak na południu i zniszcz produkcję żelaznych sztab. Nie powinieneś mieć większych problemów z podbiciem reszty terytorium nieprzyjaciela. Używając dział, skrócisz czas potrzebny na zdobywanie pozostałych wież.

Misja 11 - There for the Taking

Ponieważ prawie wcale nie posiadasz węgla, powinieneś pożyczyć trochę od Rzymian i Egipcjan.

Bardzo ważne jest jak najszybsze uruchomienie produkcji materiałów budowlanych (drewna i kamienia). Następnie powinieneś powiększyć populację osadników (najlepiej budując duże rezydencje). Staraj się szybko powiększyć obszar swojej kolonii, szczególnie w kierunku wschodnim, gdzie znajdziesz pokłady węgla.

Każ swoim złodziejom ciężko pracować. Mogą w znacznym stopniu zaspokoić twoje zapotrzebowanie na węgiel, ale nie poprzestawaj na tym. Jeśli znajdą inne interesujące cię zasoby, narzędzia czy broń, pozwól im przetransportować to do twojej kolonii.

Przy dość ostrożnym planowaniu będziesz mógł zbudować sześć kopalni żelaza. Taka ich ilość powinna zaopatrzyć w rudę trzy lub cztery huty żelaza i cztery lub pięć pracowni płatnerskich. Pozwoli ci to na szybszą produkcję potrzebnej broni.

W międzyczasie istotne jest, abyś poprawił produkcję manna, budując kilka winnic i małą świątynię.

Pamiętaj o budowaniu odpowiedniej ilości rezydencji, aby nie zabrakło ci rąk do pracy.

Gdy tylko będzie to możliwe, buduj dodatkowe kopalnie węgla, abyś nie musiał polegać do końca na działalności złodziei.

Ryby i chleb powinny wystarczyć do zaspokojenia potrzeb Twoich górników. Gdy będziesz miał pod komendą dwustu żołnierzy (w randze kapitana i z wartością bojową co najmniej 80%), możesz zaryzykować pierwszy atak na Egipcjan. Sposób w jaki zaatakujesz wybierz po uprzednim rozpoznaniu terenu, staraj się zminimalizować straty.

Następnie bez większych problemów powinieneś zniszczyć świątynię Amazonek.

Misja 12 - Snowed

W tej misji będziesz szybko potrzebował dużych ilości osadników, ponieważ obszar, który musisz objąć, aby uzyskać dostęp do zasobów jest dość duży. Będziesz potrzebować szczególnie dużo złodziei, geologów i pionierów. Ci ostatni powinni jak najszybciej poszerzyć twoje terytorium, aby objęło sześć małych wzgórz otaczających twoją osadę, duże bagna (2) na wschód, jezioro (1) i na koniec wzgórza (4 i 5) na północy. Postaraj się zachować podaną kolejność, jest optymalna dla tej misji.

Ponieważ większość miejsc istotnych dla powodzenia tej misji znajduje się daleko od twojej początkowej osady, pionierzy są w tej misji niezmiernie istotni.

Gdy twoje terytorium obejmie małe wzgórza otaczające osadę, będziesz mógł rozpocząć produkcję narzędzi, które pomogą ci w szybszym powiększaniu swojego terytorium. Narzędzia, które posiadasz na początku nie wystarczą.

Mądrym posunięciem jest zbudowanie na początku misji kilku leśniczówek. Zauważysz, że w pobliżu rośnie niewiele drzew i bez pomocy leśniczych szybko zabraknie ci drewna.

Głównym zagrożeniem w tej misji jest szybkość, z jaką rozwija się przeciwnik. Jeśli pozwolisz mu spokojnie umacniać pozycje, po pewnym czasie stanie się bardzo silny i pokonanie go będzie praktycznie niemożliwe. Kilka sposobów na osłabienie przeciwnika:

- Zniszczenie za pomocą dział kilku wież, które bronią dostępu do Amazonek na północnym zachodzie. Jeśli tego nie zrobisz, a spróbujesz tędy poprowadzić w późniejszym czasie atak, poniesiesz ciężkie straty.
- Możesz także użyć statków transportowych. Szczególnie dobrym celem dla ataku z ich pomocą jest południowa osada Amazonek, jest słabsza od północnej i łatwiej do niej dotrzeć. Wylądować możesz na południowym zachodzie kolonii (6). Prawdopodobnie nie będziesz w stanie całkowicie zniszczyć osady, ale dobrze poprowadzony atak pozbawi ją kilku istotnych budynków - szczególnie farm, rezydencji i huty żelaza oraz kopalń. Ten atak jest tylko przykładem na odpowiednie wykorzystanie statków transportowych. Przed przeprowadzeniem podobnych akcji wysyłaj złodziei w celach zwiadowczych.

Oczywiście istnieje dużo więcej sposobów na popsucie szyków przeciwnikowi, ale wszystko zależy od strategii, jaką obrałeś w tej misji. Atak lądowy możesz poprowadzić przez wąskie przejścia na północy (3). Zanim się na to zdecydujesz, zniszcz chroniące je wieże, aby nie ponieść zbyt dużych strat. Gdy już się przedrzesz, staniesz twarzą w twarz z dużą ilością Amazonek, które przybędą na pomoc z całego kontrolowanego przez nie terenu. Przygotuj się na ciężką walkę, którą będzie trudno wygrać, jeśli nie podjąłeś wcześniej odpowiednich kroków mających osłabić przeciwnika.

Żeby było jeszcze weselej, do akcji często będzie się włączała druga grupa amazonek. Na szczęście ty też masz sojuszników. Rzymianie są uwięzieni w środku górskiego pierścienia zasypanego śniegiem. Na szczęście twoi kapłani posiadają czar (Topniejący Śnieg), mogący roztopić śnieg. Uwolnienie Rzymian nie jest niestety prostym zadaniem, gdyż ich 'więzienie' znajduje się w środku terytorium Amazonek i jest otoczone wieżami. Dość trudno będzie doprowadzić kapłanów wystarczająco blisko. Północno-wschodnia część łańcucha wzgórz (7) jest dość słabo chroniona i tam najlepiej spróbować szczęścia. Aby uniknąć posłania kapłanów na samobójczą misję, najpierw sprawdź dokładnie teren za pomocą złodziei. Najlepszym sposobem jest otoczenie kapłanów włócznikami, którzy będą ściągać na siebie ogień łuczników przeciwnika. W tym czasie kapłani będą wytapiać drogę do Rzymian.

Gdy tylko uwolnisz swoich sojuszników, przeciwnik zacznie ich atakować, co w rezultacie znacznie zmniejszy Twoje pole manewru. Nadszedł czas na atak, postaraj się skoordynować swoje wysiłki z działaniami Rzymian. Możesz prowokować przeciwnika do walki, a następnie wciągać go na pozycje twoich sojuszników. Generalnie korzystaj z każdej okazji, by walczyć u boku Rzymian.

Inna możliwość to zmasowany desant ze statków transportowych, wysadzony w jakimś słabo bronionym miejscu (7). Stamtąd możesz uwolnić Rzymian i razem stawić czoła zbliżającym się Amazonkom.

Gdy tylko uzyskasz przewagę, zniszczenie przeciwnika nie powinno być problemem. Bądź jednak ostrozny przy atakowaniu odosobnionych zamków Amazonek. Nie przemyślane ataki zaowocują jedynie ogromnymi stratami.

Problem: W wielkim jeziorze nie ma wystarczającej ilości ryb!

Problem ten mogą rozwiązać kapłani, rzucając w pobliżu jeziora czar 'Ryb w bród'.

Yasiu

producent: Interplay
platforma: PC

SMACZKI I SEKRETY

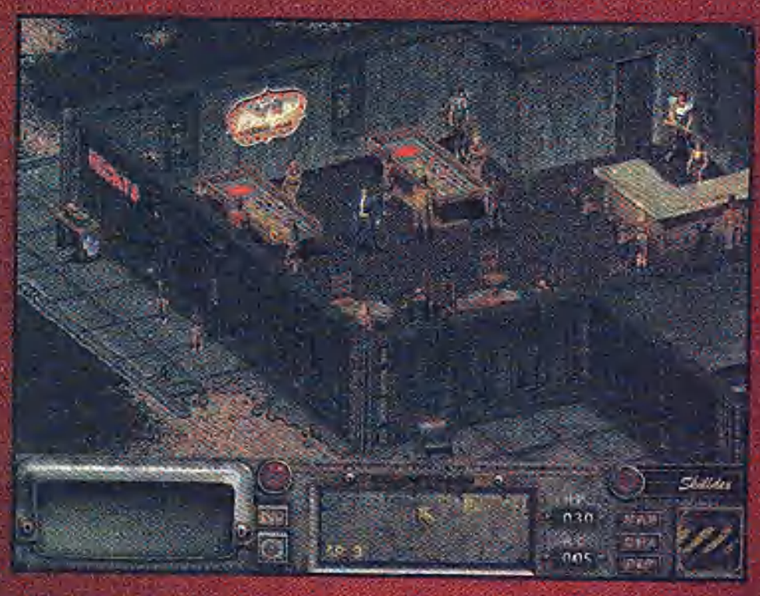
Fallout 2

Gra Fallout 2 (poza tym, że jest znakomicie opracowaną grą przygodową) posiada wpisane niejako w jej fabułę przez twórców rozmaite odniesienia do niektórych amerykańskich kultowych filmów, książek czy wręcz zjawisk społecznych. Szacunek dla czytelników nie pozwala nam na wskazanie wszystkich (popisalibyśmy się przy tej okazji nie lada zarozumiałością), ale z drugiej strony szacunek dla twórców gry każe nam docenić ich trud i wskazać przynajmniej niektóre z nich. Spora część jest, niestety, nie bardzo zrozumiała dla polskiego odbiorcy - sami też nie wyłapaliśmy wszystkich! - bo odnoszą się do filmów lub seriali, które na razie w Polsce nie są znane.

I tak, cierpliwy gracz może np. zaliczyć:

1. Aluzję do filmu (i cyklu książek Franka L. Bauma) "Czarnoksiężnik ze Szmaragdowego Grodu". W Republice Północnej Kaliforni natkniemy się na dziewczynkę o imieniu Dorotka, i stojącego obok niej wiernego robota o imieniu Todo.

2. Odniesienie do gry Fallout 1 (oprócz oczywiście faktu, że gramy w sequel). Na poziomie 3 Vault w Vault City natkniemy się na faceta, który spędza czas na podśpiewywaniu sobie piosenki "Maybe" zespołu Inkspots. Jest to oczywiście temat otwierający listę Credits w pierwszej części gry.



3. "Milczenie Owiec". W Sierra Army Base możesz znaleźć medyczny holodysk doktora Hannibala Lectera, posyłającego żartującym zeń żołnierzom wątróbki z fasolką szparagową.

4. "Magic the Gathering". W Gecko podejdź do baru i pogadaj z barmanem. Będzie ci próbował wcisnąć grę karcianą " Tragic: The Garnering".

5. "Star Wars". W Klamath spytaj Whiskey Boba o Den, a usłyszysz: "Nie znajdziesz większego rojowiska łajdactwa i zbrodni". Przypomnij sobie, jak Obi Wan Kenobi określił Spaceport na Tatooine.

6. Zespół twórców Fallout. W New Reno spójrz na grafitti na ścianach (T. Ray i inni).

7. KFC (słynne kurczaki Colonela). Pogadaj z Braćmi Dunton. Spytaj ich o suszoną wołowinę (jerky). Usłyszysz odpowiedź: "It's made with eleven herds and spices, and it's finger-lickin good". Paluszki lizać!

8. "South Park". W rozmaitych momentach gry możesz znaleźć Cheese Poofs.

9. "Short Ciucuit" (film wyświetlany u nas jako "Krótkie spięcie") i "2001: Space Odyssey". Spotkany w wąwozie nie opodal Klamath robot powtarza atakując "Nimber Five is Alive" ulubione słowa bohatera filmu "Short Circuit. Powtarza też: Dave, I wouldn't that" i "I'm sorry, Dave", (fraza robota HAL'a z "2001: Space Oyssey") i "I'm merely translator" (C3PO ze "Star Wars").

10. Słynny film Sergio Leone "Dobry, Zły, Brzydki". W jaskini rabusiów (raiders cave) jest zestaw psich obroży, które odpowiadają imionom trzech głównych bohaterów filmu (Angel Eyes, Tuco, i Blondie).

11. "Star Trek". Kiedy w opustoszałej farmie Slav's zostaniesz zapytany: "...Are you reststing?", jedną z podsuwanych ci przez grę odpowiedzi jest : "No, I Know resistance is futile...". Jak przy spotkaniu z Borgiem. Co więcej, przywódca Slavsów w Ghost Farm nazywa się Vegeir. W "Star Trek" przedstawiciele obcej inteligencji znalazłszy ziemski pojazd Voyager nazwali go Vger (wymawiane jako Vegeir) ponieważ w napisie Voyager litery "oya" zostały zatarte przez kurz.

12. Mike Tyson. W New Reno, w piwnicy desperatów jest bokser, który ma na imię Mike i lubi odgryzać przeciwnikom uszy.

13. Monty Python. W Mama Cafe (Den), kiedy gracz spyta: "Co tu macie do żarcia" (What kind of stuff you have to eat 'round here?", Mama odpowie: "Mamy Szczurzą Zapiekankę i Szczurzy Pudding". Gracz: (jedna z możliwości): "Macie coś, w czym nie jest za wiele szczurzyny?". Mama: "No...w makaronie ZA WIELe jej nie ma" (Well, the spaghetti doesn't have MUCh rat in it...).

14. Film "Ucieczka Logana" (logans Run). Gecko, północny kraniec, obok złomowiska jest ukryta drabina wiodąca w dół, którą można znaleźć idąc wokół pomieszczenia przy ścianie. Na dole znajdziesz coś, co wygląda jak część reaktora i kilku Ghuli (Gouls), którzy rozmawiają o "Odnowie" (Renweing). Idąc stąd ku południowi trafisz na jaskinię, gdzie siedzi wielki Szczur, Który Mówi (o podboju świata). Przypomina się serial "Pinky and the Brain". Jeśli z nim pogadasz i pójdziesz za nim, da ci ank i swój plan dla Ghulów (dla Odnowy). Ank i Odnowa to "Ucieczka Logana".

15. Final Fantasy VII. Podczas walk Cassidy czasami wzdycha "I wish I had a limit break".

16. "Wing Commander: Prophecy". Niektórzy wrogowie podczas walki rzucają wyzwiska: "You want piece of me? YUO WANT PIECE OF ME?." W ten sposób zagrzewa się do walki Lt. Casey.

17. Fallout 1. W jednym z przypadkowych spotkań ze strażnikami mocy, tuż przed rozwaleniem cię w kawałki ich przywódca mówi: "And you'r going to tell me, you'r looking for water chip!".

18. Interstate 76. W Gecko można na złomowisku spotkać Skeetera.

19. Mortal Kombat. W San Francisko wszystko przypomina o Mortal Kombat.

20. "Od zmierzchu do świtu" (From dusk till dawn). W New Reno facet nie opodal Cat's Pawn mówi tekstami z tego filmu.

21. "Blues Brothers". Kiedy weźmiesz do kompanii Myrona, jako opcje do rozmowy dostaniesz: "it's 106 miles to Arroyo, we got a full fusion cell, half a pack of radaway..." rekst z filmu.

22. "Star Wars"..W New Reno, pornogwiazda częstuje cię tekstem: "Czy ty nie jestes za mały na Szturmowca?". (Star Wars: New Hope. Księżniczka Leia do Luke Skywalkera w celach Gwiazdy Śmierci)

23. Fallout 2. Wiele nagrobków poświeconych jest ludziom o imionach i nazwiskach twórców gry Fallout 2.

24. "Red Dawn" (Czerwony Świt). Cassidy mówi od czasu do czasu: "I wander, if Texas syrviwed the war...". Tekst z filmu.

25. "Little Shop of Horrors". W Broken Hills, jest mówiąca Roślina (Audrey II) którą karmi jegomość o nazwisku Seymore (jak roślina w filmie).

26. Bill Clinton. Kiedy dotrzesz do Enclave Oil Rag, udaj się do President Chambers. Jest tam sekretarka o imieniu Monica, która zacznie ci opowiadać o sukience i rozlicznych zastosowaniach cygara...

27. Star Wars. W New Reno udaj się do Chop Shop. Jeśli uda ci się zagadać T-Raya, powie, że to kiepska umowa (bump deal). Jedną z możliwych (twoich) odpowiedzi będzie: "Perhaps you feel are being treated.. unfairly?".(Darth Vader do Lando Carlissiana, kiedy oznajmiał mu decyzję o przejęciu Cloud City).

28. "Starship Troopers". Żołnierz w Enclave Base podśpiewuje sobie o bohaterach Heinleina: "... Shine forever... the name of Rodger Jang".

29. W postapokaliptycznej jednoaktówce Tenesse Williamsa "The Chalky White Substance" Arroyo to nazwa miasta.

30. Były mistrz świata w walce na gołe pięści - John Sulivan. Pojawia się jako bokser w Klamth.

31. "Pulp Fiction". Oferta Francis w broken Hill: - "If you lose. You'll be my gimp for the night".

32. The Simpsons. Jeden z Gulów w Old Ghouls Home mówi: "I'm cold and Wolves are after me...". Cytat z Dziadunia Simpsona.

33. "Goodfellas". W Den niejaki Flick, facet który "troszczy się" o miejskie dzieciaki, jedzie tekstem Joe Pesci (jeśli go zdenerwujesz napomykając o jego nazwisku): "Do I amuse you? Am I here for your fucking amusement?".

34. "Dune". Mentats Drug. Człowiek kopmuter, który musi się naćpać, by moc w pełni wykorzystywać swoje możliwości intelektualne. I coś jeszcze: kiedy kogos zastrzelisz, niektórzy przed śmiercią cytują Bene Gesserit: "Fear is the mind-killer, fear is little death..."

35. W Broken Hills jest doktor, który się nazywa Doc Holliday - jeden z bohaterow "Tombstone: miasto bezprawia"

36. "X-Files". W New reno pogadaj z głupawym menagerem walk i spytaj go, czy kiedykolwiek był w cyrku. Odpowie ci tyradą wziętą dokładnie z epizodu Humbug (drugi sezon serialu) - odcinkiem w którym jest cyrk Jima Rose.

37. "Star Trek: The Next Generation": od czasu do czasu Marcus wyznaje rozdzierająco "I am not a merry mutant". Worf w Next Generation powiada w jednym z epizodów: "I am not a merry man".

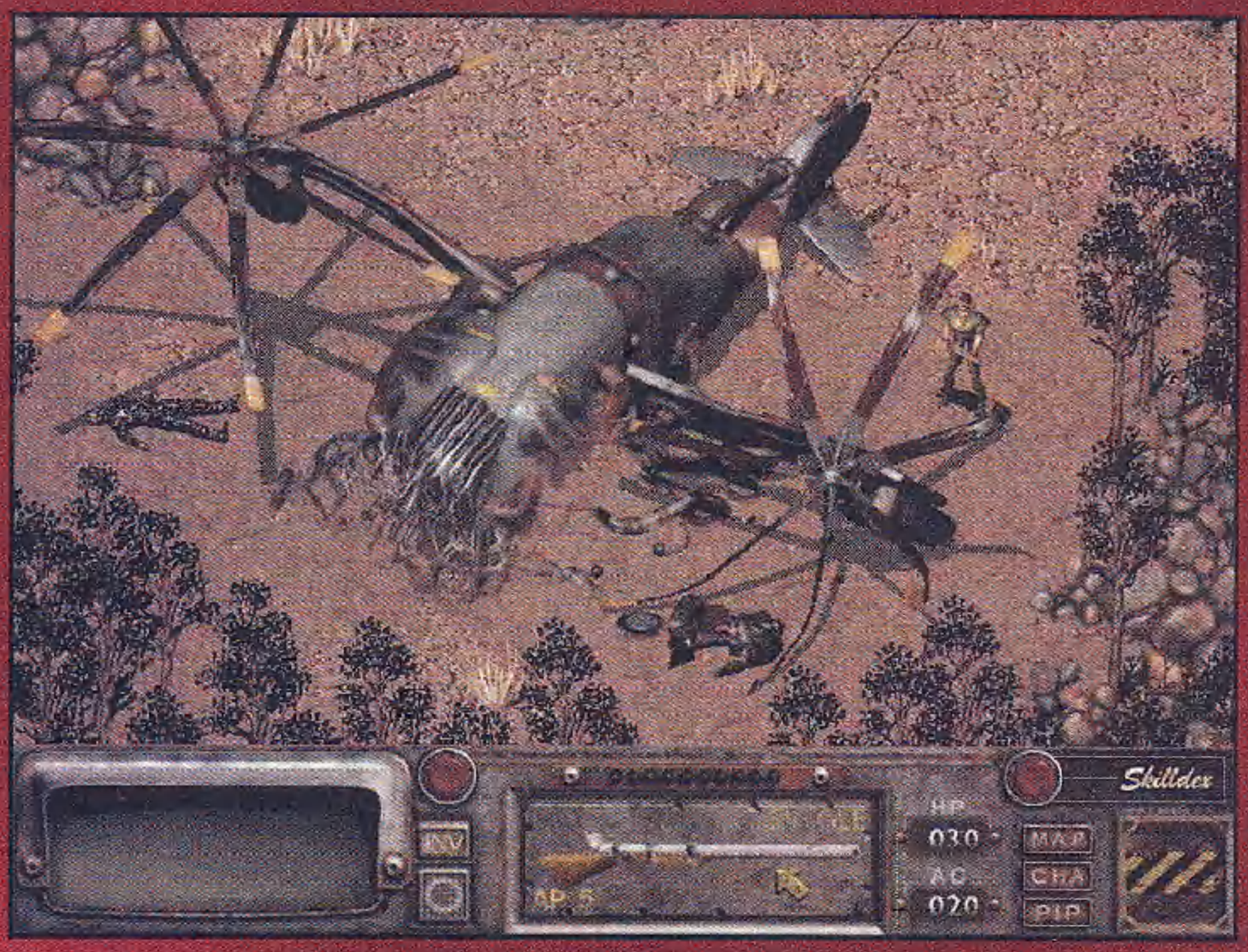
38. "Diablo". Jeśli pojdziesz do Slavers Guildi pogadasz z Nadzorcą, jego pierwsze słowa to: "Aaaah, fresh meat!". Jak Butcher.

39. "The Good, the Bad & Ugly". W New Reno, misja Salvatore wymaga od ciebie, byś zabił niejakiego Lloyda i odzyskał pieniądze (z grobu opisanego jako grób Arch Stantona). W filmie pieniądze są w grobie OBOK grobu arch stantona. Kiedy polecisz Pretty Boy Lloydowi, by wykopał grób i wydobył pieniądze Salvatore'a, możesz mu powiedzieć, jak Clint Eastwood (Blondie do Tuco w filmie): "You see, in this world thera are two kinds of people, my friend... those with loaded guns, and those, wgo dig. You dig" (Widzisz, przyjacielu, na tym świecie jedni mają naładowane spluwy, a drudzy kopią. Kop.)

40. "Makbet" Szekspira. Vault City, Parloor Room. W łazience jest facet mający problemy z siusianiem. Mówi: "Out, out, damn pee!". (Jazda, jazda, przeklęty moczu!). U Szekspira Lady Makbet myje zakrwawione dłonie z okrzykiem: "Out, out, damn spot!". (Precz, precz, przeklęta plamo!).

41. Film "Wargames (Gry wojenne). W Vault City komputer medyczny powiada: "strange game, only winning move is not to play" (Dziwna gra, jedyny wygrywający ruch... to rezygnacja z gry). Słowa kompa z "Wargames", kiedy zdaje sobie sprawę z faktu, że nie sposób wygrać wojny nuklearnej.

42. Nicole Kidman i Tom Cruise. W san Francisco, kiedy chcesz się przyłączyć do Hubologistów, dowiadujesz się, że trzeba ci się zobaczyć z Vikky Goldman i Juanem Cruise. Nicole Kidman i Tom Cruise to dwoje najzacieklejszych scientologów w Hollywood.



43. Windows95. Komputer Archiwalny w Vault City, po przeprowadzeniu autodiagnostyki powiada: "It is now safe to turn off uour terminal".

44. "Wall Street". W Gecko, mutant na zewnątrz starego (nie funkcjonującego) reaktora, zaczyna przemowę z filmu "Chciwość, z braku lepszego terminu, jest dobra". Nazywa się zresztą Gordon z Gecko. Kreowany przez Michaela Douglasa bohater filmu nazywał się Gordon Gecko.

45. "Big trouble in Little China" (Wielka draka w Chińskiej Dzielnicy). Niekiedu podczas ataku Sulik mowi coś o swoim "Worku Siedmiu Demonów" (Seven Demon Bag). To odwołanie się do magicznego woreczka Egg Shena. Przywódca opryszków z San Francisco to - zechciejcie sobie przypomnieć - Lo Pan.

A teraz żarty (tzw. Easter Eggs):

1. "Bridge of Death". Trzeba ci było zobaczyć Monty Pythona. Na pierwsze dwa pytania odpowiedz poprawnie, ale na trzecie odpowiedz pytaniem. Jeśli odpowiesz poprawnie, strażnik pozwoli ci po prostu przejść i to wszystko. Jeśli odpowiesz pytaniem, zginie i będziesz mógł wziąć jego szatę (chroni jak Combat Armour, ale jest dwa razy lżejsza - co prawda nie możesz jej użyć do implantów).

2. "King Arthur Knights". Kiedy spytają o "Holy Hand Grenade of Antioch" odpowiedz "Yes", a potem wskaż im błędny kierunek. W nagrodę dostaniesz pistolet plazmowy (osobiście chętnie bym ich pozabijał, ale byłem zbyt słaby, by mieć szanse przeciwko bandzie bękarcich synów uzbrojonych w miniguny i obłożonych pancerzami energetycznymi).

3. Niemyte Kmioty polujące na Spammera (Unwashed Villagers Hunting a Spammer). Niewiele tu roboty, oprócz tego, że obserwujesz egzekucję i możesz dostać kilka stimpaków z ukrytej szafki. Albo - co znacznie przyjemniejsze - możesz ich pozabijać i zebrać ich broń i amunicję. Każdy jest wart 1 p exp. Co prawda jest ich zbyt wielu... i jeśli spotkasz ich za wcześnie, doświadczenie może cię sporo kosztować.

4. "Guardian Portal". Po wejściu zostaniesz przeniesiony do Krypty 13, ale przed 80-ciu laty (w czasy Fallout 1). Jeśli uruchomisz komputer, dowiesz się, że uszkodziłeś ich "water chip" i za 150 dni w krypcie zabraknie wody (tak właśnie zawiązuje się akcja Fallout 1). Dostaniesz też 1000 pkt Exp, i zostaniesz przeniesiony w czas aktualny. Przedtem więc zbierz, co się da. Na podłodze w zbrojowni leży na przykład Solar Scorcher.

5. Rozwalony Prom Federastów (Crashed Federation Shuttle). Z ciał możesz ekstrahować trzy strzykawki (hypo). Czyli - pełne uzdrowienie. Nie używaj ich, kiedy masz zdrowie jak koń.

6. Mały Drwal (Tiny Woodsman). Wygląda jak Enclave Trooper w udoskonalonym pancerzu energetycznym (Advanced Power Armour). Weź puszka oliwy i użyj jej na Drwalu. Dostaniesz 150 ogniw mikrofuzyjnych (microfusion cells).

I to byłoby na tyle... Swoją drogą, ciekawi jesteśmy, co przy okazji gry w Fallout 2 odkryją nasi czytelnicy. Czekamy na listy.

EGM.

Większy, lepszy, Tipsomaniak. Były w nim, setki solucji, tipsów, porad (wszystko po polsku), trainerów, save'ów, patche gier itd. Teraz też są - ale wzbogacone o to wszystko, co się pojawiło przez ostatnie pół roku: nowe tipsy, solucje, patche itd. Ci, którzy jeszcze go nie mają - mieć go muszą: to największe kompendium rzeczy przydatnych do grania, jakie jest dostępne w Polsce. Ci co kupili poprzednią edycję - nie poczują się oszukani po nabyciu nowej (m.in. wyrzucone kilkaset MB patchów do najnowszych gier, innych od tych które znalazły się w poprzednim wydaniu Tipsomaniaka). Przybyło naprawdę MNÓSTWO ciekawych rzeczy! Z Tipsomaniakiem 2000 żadna (gra) Ci się nie oprze! cena:25,00zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

01/2000 styczeń cena 3,50

Instrukcja: Motorhead

Solucje: Darkstone, Revenant, Nocturne, Rainbow Six: Rogue Spear, Armageddon's Blade

Poradniki: Might & Magic VII cz. 2

Hacker: Save Game Show, Wytrychy, Magic Trainer Creator, Budka Suflera, Tipsy

03/2000 marzec cena 3,50

Instrukcja: Actua Soccer 3

Solucje: Age of Empires II, Codename Eagle, Half-life: Opposing Forces, Septerra Core, Tomb Raider IV cz. 2, Wheel of Time

Poradniki: Faraon, Tipsy, Budka Suflera

04/2000 kwiecień cena 3,50

Instrukcja: Plane Crazy

Solucje: Ultima IX - Ascension, Planescape: Torment PL, Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr

Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj cena 3,50

Instrukcja: Incoming

Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II, Wild Wild West

Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims

Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec cena 3,50

Instrukcja: G-Police

Solucje: Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 .... 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 .... 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 .... 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 .... 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres.....

PIN:.....

na rachunek
SILVER SHARK sp. z o. o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

Pokwitowanie dla banku

Pokwitowanie dla poczty

Tipsy

Army Men World War

Aby zaktywizować cheaty, wpisz: **!throw me a frickin bone here**. Teraz możesz wpisywać poniższe kody:

!whistle and flute - dostajesz "flak jacket"
!i woke up this morning - masz 9 Błękitnych
!incognito - masz 9 Szarych
!this one goes to eleven - dostajesz 3 airstrike'y (napalm)
!pump me up - zwiększasz prędkość żołnierzy
!mojo - anuluje poniższy cheat
!oh behave - "zamraża" wrogów
!rate me - debug mode
!roody-pooh - masz nieskończoną ilość ataków z powietrza
!the meek - przegrałeś!
!cut to the chase - pomyślne ukończenie misji
!time for bed - zabija wybraną jednostkę
!mona lisa - otrzymujesz losowo wybrany przedmiot/jednostkę
!florence - nieskończona ilość apteczek
!peep show - dostajesz 3 "recons"
!heavenly glory - dostajesz 3 airstrike'y (bomby)
!yippee!!! - masz snajpera z nieskończoną amunicją

A to tipsy o nieustalonym działaniu: **!stay frosty; !henry; !harsh language; !here's a lockpick...; !vic fontaine; !halloween; !johnny rico; !penny; !full monty; !game over; !mib; !scotty; !hey stifler; !one time...; !spiny norman; !when all else fails...**

health # - zwiększa zdrowie o #
weapon_give_# - dostajesz broń numer # (od 1 do 10)
massacre - masajruje wszystkich wrogów na obecnym poziomie
notarget - niewidzialność
noclip - przechodzenie przez ściany
cheats 0 - wyłącz wszystkie tipsy
cam_toggle - przełącza na następną z trzech kamer
cam_nextmon - przełącz kamerę na następnego wroga
screenshot - zapisuje wygląd ekranu na dysk

Lepsze współczynniki
Aby poprawić jakiś współczynik (power, attack, speed, acro, vitality) wpisz w konsoli: **boost x**, gdzie x jest nazwą współczynniku (np. boost speed). Jeśli chcesz podkręcić je wszystkie, wpisz: **boost all**. Możesz stosować do woli.

Dogs of War

Podczas gry wpisz: **TIMBO**.
Od tej pory naciśnięcie **F5** wyłącza kolizje sprite'ów.

Army Men: Air Tactics

W czasie gry naciśnij Backspace i wpisz:

!RIPOFF white - przegrywasz misję
!RIPOFF mauve - ???
!RIPOFF black - ???
!RIPOFF blue - energia na maxa
!RIPOFF purple - ???
!RIPOFF green - ???
!RIPOFF red - nieskończona energia
!plastic surgery - widzisz wszystko na czerwono

Codename Eagle

Naciśnij Alt + S, wpisz:

codenamegod - god mode
weaponmaster - wszelka broń
armorgod - 200% pancerza
itemgod - wszelkie znajdźki

Codename Eagle

naciśnij Alt i S by wejść w konsolę. Po czym wpisz:

healthmaxiumu - zdrowie na maxa
missionmaster - dostęp do wszystkich misji
Codenamegod - god mode
Weaponmaster - wszelka broń
Armorgod - 200% pancerza

Daikatana

Dopisz do linii komend: [spacja] + set console 1 (czyli: daikatana.exe + set console 1). Uruchom grę, wciśnij tyldę [~] i wpisz: cheats on. Teraz wpisz:

god - God Mode
g_unlimited_ammo 1 - nieskończona amunicja
rampage - rampage mode

PLUS w sieci

PATCH

ostatnia aktualizacja: 2000.06.08

Demise v1.0r3 PL
Flying Heroes v1.10
Ground Control Autopatch v0.06
Martian Gothic
Revenant v1.22
Settlers 3 v1.60
South Park Rally
Star Trek Armada v1.1
Unreal Tournament 4.20

TRAINERY

Advanced Worm
Akuma
Asghan
AstroRock 2000
C&C Red Alert-Aftermath
Comic Kicker Euro 2000
Die Hard Trilogy 2
Dr. Who
Elektro Puzzle
Euro 2000
Gravitar
Ground Control
G-Sector
Hercules The Action Game
Lula
MDK 2
Nonsense Madness
Nonsense Trilogy
Outwars
Paint Ball 2000
Panty Raiders
Race to Galamax
Road Rash
Soulbringer
Star Trek: Starfleet Command Gold
Takamaru
Team F1
The Labyrinth
Wet Attack

www.actionplus.com.pl

Flying Heroes

Kody wpisuje się podczas gry:

OMMALLUF	- pełna amunicja
HTLAEHLLUF	- zdrowie na maksa
ANAMLLUF	- mana na maksa
TSOOBERIF	- Fire Boost
RATSLATEM	- dostajesz Metal Star
RETROPELET	- dostajesz Teleporter
KAOLC	- dostajesz Cloak
LERRABSAG	- dostajesz Gas Barrel
SENIMEX	- dostajesz Xemines
SENIMGA	- dostajesz Agmines
ELBISIVNI	- dostajesz Invisible
TSOOBERIF	- dostajesz Disorientate
NIARDICA	- dostajesz Acid Rain
NODDEGAMRA	- dostajesz Armageddon
DUOLCHTAED	- dostajesz Death Cloud
ERIFLLAF	- dostajesz FallFire
LLABERIF	- dostajesz Fireball
LLABECI	- dostajesz Iceball
HSALF	- dostajesz Flash

Znaczenia pozostałych trzech kodów nie udało się ustalić, ale że ktoś morze je chcieć samemu wypróbować, więc oto one:
ERIFTES
DICAHSALPS
LLAEZEERF

Force Commander

Pod Racer
Skompletuj "rezerwowe" zadanie w trzeciej misji treningowej [zniszcz budynki w obozie Jawów] a będziesz miał okazję wziąć udział w wyścigu pod-racerów.

Imperium Galactica II

Dodaj +**setconsole1** w linii komend. Uruchom grę, naciśnij tyldę, wpisz: **LISTENUPEVERYBODY!**
Teraz możesz wpisywać poniższe kody:

dienodie	- god mode
shootem'	- wszelka broń
ghettoblaster	- wszelkie pojazdy latające

Lucky Luke

Kody do leveli:

1: Dalton,Lucky,Dalton,Pferd
2: Lucky,Dalton,Pferd,Lucky
3: Hund,Lucky,Dalton,Dalton
4: Dalton,Hund,Hund,Dalton
5: Dalton,Dalton,Lucky,Pferd
6: Pferd,Hund,Hund,Dalton
7: Lucky,Pferd,Lucky,Hund

Motocross Madness 2

Big Head Mode - po prostu wpisz w menu głównym: **big heads**

Speed Racer

Jeśli ukończysz pierwsze 3 wyścigi na pierwszym miejscu, otrzymasz dodatkowe wozy: Fire Ant i Samurai.

Star Trek: Armada

Naciśnij **Enter** podczas gry, wpisz:

kobayashimaru	- następna misja
showmethemoney	- więcej kasy
screwyouguysimgoinghome	- lista botów w trybie multiplay
canofwhoopass	- 99 oficerów
imouttastepwithreality	- wchodzisz w kwadrant Gamma
youstopmecold	- szybsza produkcja statków
avoidance	- szybsza produkcja załóg
phonehome	- chat list w multiplayer mode
screwyouguysimgoinghome	- boot list w multiplayu
canofwhoopass	- aktywujesz AI na swoich statkach

Transportuj więcej ludzi
Edyutj plik **RTS_CFG.H**. Znajdź linię **TRANSPORTER_MAX = 5**. W miejsce 5 wstaw sobie co chcesz.

StarLancer

Skok na wybrany level
W głównym menu naciśnij i trzymaj CTRL. W tym czasie wpisz: **potatoe**. W lewym górnym rogu ekranu pojawi się M1. Za pomocą klawiatury [cyferek na niej - ew. jeśli nie pomaga to klawiatury numerycznej] zmień numerk przy M - każdy odpowiada kolejnej misji. Gdy ustawisz sobie tę misję, naciśnij jednocześnie CTRL i Enter i trzymaj je tak długo, aż pojawi się ekran wyboru statków...

Uwaga: w grze są 24 misje. Aby uzyskać misje 1-9 wpisuj przed nie zero [np. 07 - misja 7].

Po wyborze misji wybierz statek. Jeśli chcesz wybrać coś extra [tj. statek normalnie niedostępny w tej misji] naciśnij i trzymaj SHIFT w czasie wyboru statku.

Vietnam Black Ops

Naciśnij **T** i wpisz:

god	- God Mode
noclip	- przechodzenie przez ściany
weapons	- wszelka broń
ammo	- wszelka amunicja
removeai	- i po wrogach!
easy	- Easy Mode
normal	- Normal Mode
hard	- Hard Mode

NIE LEKCEWAŻ POTĘGI WYOBRAŹNI
I OGÓLNOPOLSKI KONWENT GIER „GILDIA 2000"
V WIELKI TURNIEJ „GRYFA POMORSKIEGO"
MIĘDZY INNYMI NA KONWENCIE:
- RPG w murach zamkowych okrągłe 24 (a nawet więcej) godzin na dobę,
- rozgrywki i turnieje w Magic the Gathering, Star Wars, Kult, Warhammera Fantasy Battle, Warhammera 40K, Mordheima, Warzone, Chronopię,
- LARP fantasy połączony z biesiadą i pokazem ogni sztucznych oraz występy zespołów grających muzykę dawną i folkową,
- sala komputerowa w której to odbędzie się m.in. turniej Diablo II organizowany wraz z firmą CDPROJEKT
- "Dzień Rycerski" - dyskusje, praktyczne porady i ćwiczenie z bronią i uzbrojeniem ochronnym, pokazowe walki na miecze i topory,
- turniej rycerski dla uczestników - turniej kuszniczy i łuczniczy, rycerski tor przeszkód,
17-23 LIPCA 2000
ZAMEK W BYTOWIE
WIĘCEJ INFORMACJI:
TEL. (059) 842 02 85
WWW.GILDIA.PL
Słupsk
Bytów
GDAŃSK
I OGÓLNOPOLSKI KONWENT GIER „GILDIA 2000" BYTÓW

„Oto Diabeł ma niektórych spośród Was wtrącić do więzienia, abyście próbie zostali poddani."

Apokalipsa wg św. Jana

Tylko oryginalna kopia gwarantuje poprawne działanie gry oraz dostęp do darmowych serwerów Battle.Net

Oryginalna kopia to również ekskluzywne wydanie z dodatkami oraz osobista satysfakcja.

DIABLO II™

Diablo powraca. Ze wszystkim tym co kochałeś, jednak zupełnie nowe. Diabelsko dopracowane, czterokrotnie większe, wykorzystujące moc akceleracji, kuszące dziesiątkami nowych pomysłów i rozwiązań oraz mistrzowskim trybem multiplayer. Całość w perfekcyjnej polskiej wersji językowej wykonanej przez CD Projekt i zatwierdzonej przez Blizzard.

Nowa fala zła zbliża się... bądź gotów.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Teraz na europejskich serwerach
battle.net*

cena 159 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2000 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Battle.net są zarejestrowanymi znakami handlowymi Davidson & Associates, Inc. * Bezpłatny dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet. Gracz ponosi wszelkie opłaty z tym związane.